Dune 3! Возвращение состоялось!

ВОЕННЫЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* **И** *ВИДЕО* **ИГРЫ**

22 **(79)** *ноябрь* **2000**

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР

http://www.gamelan



RED ALERT 2

ИГРЫ:

NeverWinterNights · Sonic Shuffle · Magic: The Gathering · Gran Turismo 3 · Rune

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Baldurs Gate II · Wizards & Warriors · Корсары · Red Alert 2

4 600000 010793







ВНИМАНИЕ!

П О Д П И С К А

ПОДПИСКА В РОССИИ.
ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛОКОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ)
КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕР-ПОЧТА" ПО Т. **925-0794,-2206,-1606,-3760.**



ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.
ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ.
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:
"ХАКЕР" - 29919
"СТРАНА ИГР" - 88767
"СТРАНА ИГР + CD" - 86167
"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022
"OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894



ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.
ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАНЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:
INTERTET: WWW.PRESSA.DE
E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE
TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636



С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА 2001 НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"



	СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94	
	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх. 100 стр.	кол-во
88767	**Подписка на I полугодие**	12
93588	**Годовая подписка**	24
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры. 100 стр.	
86167	**Подписка на I полугодие**	12
26153	**Годовая подписка**	24
	Official Playstation Официальный журнал " Sony - Playstation". 82 стр.	
87022	**Подписка на I полугодие**	6
26152	**Годовая подписка**	12
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры. 82 стр.	
86894	**Подписка на I полугодие**	6
26151	**Годовая подписка**	12
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов. 100 стр.	
29919	**Подписка на I полугодие**	6
27229	**Годовая подписка**	12

СОДЕРЖАНИЕ

СИ №22(79) ноябрь 2000



колонка редактора

Здравия желаю, служивые!

Уже давно не обращались мы к военной тематике, наверное с военно-полевого выпуска (помните, сразу после кризиса). Сегодня же есть повод вернуться к миру пехоты, танков, военной смекалки и мудрости. Грандиозным военным парадом проходит по страницам свежего номера компания Westwood со своими ударными группами под кодовыми названиями Red Alert 2 и Emperor: Battle for Dune, причем, как водится, второй участник сражения сумел утаиться от вражеской разведки и неожиданно ворвался прямо в бой. Возвращению в строй самого популярного и любимого в народе сериала Dune посвящается наше главное редакционное событие - возвращение в журналистские ряды Академика, который первым делом взялся за разбирательства по делу Emperor. Скажу по секрету, в следующем номере наш герой собирается как следует пройтись по наследию команды Blizzard...

Ну а пока все внимание Red Alert 2 и его создателям!

С уважением,

Сергей "красная угроза" Амирджанов

Dune 3! Возвращение состоялось!



На 1-й стр. обложки: Гипнотизирующий взгляд Настоящего Советского Воина готов испепелить Америку на месте. Вместе со всеми ее прелестями и гадостями...



Игры в алфавитном порядке



Emperor: Battle for Dune

Многие из наших читателей знают о существовании Dune 2 лишь понаслышке, или, что еще хуже, судят о родоначальнике жанра по Dune 2000, которая, как выяснилось, была лишь социологическим опросом с целью узнать теплится ли еще в геймерских сердцах любовь к великой Dune 2. Она не теплится, она теперь пылает жарким пламенем, разбуженная самой сенсационной новостью сезона – Dune 3 БЫТЬ!!!





Железная Стратегия

Боевые роботы, оставляющие за собой клубы пыли, вырывающиеся из закопченых заводских труб струи пламени и едкого дыма, гигантские светила, перемещающиеся по небосклону – все это Железная Стратегия.

Компания «GAME LAND» приглашет к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

2 обложка	Samsung	11	Мобильные	19	Megatrade	29, 89	Никита	67	E-Shop РОБОТ	85	Спецвыпуск
3 обложка	1С		Компьютеры	20	Станция 2000	35	Руссобит-М	71	Журнал ФАНТОМ		"Хакер"
4 обложка	1С	13	Formoza	23	Журнал ХАКЕР	37	Бука	73	Modern Art	87	АБКП
01	Подписка GameLand	15	Магна Медиа	25	Техмаркет	47	Elko	81, 91	Спецвыпуск СИ	92	ХАКЕР сайт
07	Полигон	17, 45, 49	E-Shop	27	МТУ-Информ	65	DVD-Shop	83	Журнал OPM	93	C-tarde



НОВОСТИ игрового мира

Американская игровая индустрия теперь уже абсолютно официально вошла в переходный период, связанный со сменой поколений современных игровых систем. Параллельно премьере PS2 целая волна финансовых показателей крупнейших игровых издательств показала, насколько серьезно этот переходный период сказался на их самочувствии. Продажи игр на PlayStation и Nintendo 64 упали до самых низких за последние годы величин (а скорость с которой фактически умирает PlayStation, вообще потрясает воображение), PC-рынок отказывается хоть сколько-нибудь значительно расти, принося стабильный, но небольшой доход, а прибыли от продаж игр на PS2, DC, X-Box или GameCube издательствам придется ждать еще очень долго. Теперь вопрос лишь в том, когда закончится спад и начнется наконец, всеми так хорошо спрогнозированный скачкообразный рост. Кто и с каким багажом доберется до "земли обетованной", - главная загадка и интрига ближайших лет.

ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
E-mail: ovch@gameland.ru

PLAYSTATION2 СТАРТОВАЛА В АМЕРИКЕ

Еще 24 октября у дверей крупнейших американских компьютерных магазинов начали собираться фанаты и поклонники **PlayStation** в ожидании скорого выхода долгожданной **PS2**. Надо отметить, что на этот раз ажиотаж вокруг выхода приставки был настолько велик, что **Sony** практически не пользовалась возможностью начать полномасштабную рекламную кампанию. Скорее рекламировались игры самых крупных издательств (в первую очередь, **Electronic Arts**), которые поддерживают премьеру, но роликов, рекламирующих саму **PS2** на телевидении не появлялось. Это был вполне осознанный шаг, учитывая нехватку консолей во время launch'а и нежелания **Sony** устраивать в магазинах свалки, гигантские очереди и повсеместную спекуляцию. Большая часть игр появилась на полках магазинов еще за неделю (а некоторые - и за две) до выхода **PS2**, так что многие фанаты, почему-то уверенные в том, что им-то уж непременно **PS2** достанется, закупились игрушками заранее. Так, например, самый главный суперхит **Madden NFL 2001** на неделе, предшествующей премьере оказался в хит-парадах аж на пятом месте. Тем временем ситуация с поставками самих приставок складывалась чрезвычайно напряженная. Многим розничным торговцам были предложены "сделки", включавшие обязательную покупку от десяти до двадцати игр на **PS2** на каждую представленную в продажу консоль, что доводило ее стоимость до поистине заоблачных высот. Собственно церемония запуска системы прошла в главном магазине компании **Sony**, престижном кино-видео-игровом центре **Metreon**, что находится в центре Сан-Франциско. Именно там официальная документальная съемка зафиксировала кутавшихся в спальные мешки геймеров, готовящихся ко встрече с прекрасным. Пока голодных подкармливали бесплатными завтраками, у входа в магазин появились крупные чиновники из **SCE**, которые и положили начало эпохе **PlayStation2** в Америке. Сам **Launch** прошел без сучка, без задоринки и был лишь капельку омрачен несколькими случаями, когда детей или подростков, возвращавшихся домой с вожделенной приставкой грабили прямо посреди бела. По некоторым сведениям, уже к полудню 26 октября все поступившие в продажу приставки были полностью распроданы. Из игр наибольшей популярностью пользовался **Madden NFL 2001** от **Electronic Arts**, на второй строчке по продажам комфортно разместился **Namco**'вский **Tekken Tag Tournament**, ну а бронзовую награду по итогам запуска получила опять-таки **EA**'шный блестяще выполненный симулятор сноубординга **SSX**. Остальные два с лишним десятка игр, к сожалению, разошлись довольно-таки низкими тиражами. В общем и целом особенной шумихи по поводу приставки не наблюдалось, что опять-таки во-многом обосновано недостаточным количеством поставленных **Sony PS2**. Теперь, согласно планам компании, на американский рынок будет еженедельно поставляться по 100 тысяч приставок до начала января, когда общее количество проданных **PS2** должно достигнуть полутора миллионов штук. Вот тогда-то и начнется игра всерьез.





CAPCOM ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕТ

Компания **Capcom** недавно объявила о начале работы над неким трехмерным аттракционом, который будет использовать последние достижения трехмерной графики, а действие его будет происходить в мире самого популярного приставочного ужастика **Resident Evil**. Аттракцион получил название **Resident Evil 4D**, и кадры некоторых сцен из него мы с радостью публикуем. Наиболее интересный момент во всей этой истории заключается в том, что большинство кадров имеют такой вид, как будто они сгенерированы отнюдь не на рабочих станциях **Silicon Graphics**, а




1С
ИГРОТЕКА
NIVAL
Подарочек
«Меня зовут Подарочек. Ты не похож на меня, зато немного похож на человека...» Подарочек – забавный и обаятельный романтик – попадает в виртуальный мир пародий, загадок и приключений, чтобы спасти прекрасную принцессу Лолиту Глобо. Путь его странствий пролегает через Звездные Бойни, Титоник и другие невероятные и смешные миры. Вечно расслабленный и вечно оранжевый Подарочек столкнется с монстрами Света и Тьмы – сразится с самыми злобными и воинственными, а непобедимых обойдет стороной. Веселые и нелепые персонажи, отличная графика и уникальный 3D-движок обеспечат широкую улыбку и хорошее настроение.
остроумный мультик с оригинальными персонажами
куча интересных головоломок
игра для любителей пародий и доброго юмора
превосходная трехмерная графика
сверхдинамичное аркадное приключение
cryo
wanadoo
France Telecom Group
www.nival.com
Попробуйте определить, в какую игру будут играть с вами Боги... и выиграйте у Богов!
Одиссея
Выиграй поездку в Италию! Нивал и 1С предлагают вам уникальный шанс увидеть Помпеи и другие города Италии своими глазами! Подробная информация на www.nival.com
Помпеи
Мрачные тайны Хрономантии, интриги, action и приключения в загадочном, полном парадоксов Мире Песка.
Машина времени
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 288-1065 www.1c.ru admin1c@1c.ru

СТРАНА ИГР
№22 (79) ноябрь 2000
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

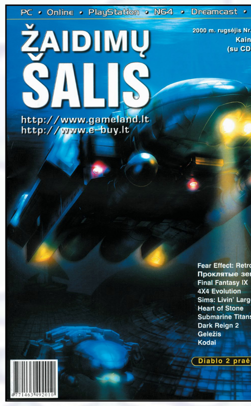
СЕРИАЛ TOMB RAIDER ГОТОВИТСЯ К САМОМУ ГЛАВНОМУ СОБЫТИЮ В СВОЕЙ ЖИЗНИ – ГЛОБАЛЬНОМУ ИЗМЕНЕНИЮ КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ...

предназначаются для чего-то другого, для PS2, например. Учитывая тот факт, что PlayStation2-версия популярнейшего сериала вот уже больше года как находится в разработке, не стоит исключать возможности того, что эти же самые кадры когда-нибудь появятся и на PS2. А это уже тянет на небольшую сенсацию...

СТРАНА*ИГР* В*ЛИТВЕ*!

Новые интернациональные победы "Страны Игр"! Теперь наш журнал можно читать и на литовском языке. Первый номер журнала Zaidimu Salis вышел в свет прошедшим летом, а на сегодняшний день должны были появиться уже три выпуска. Как и латышский вариант СИ, литовская "Страна Игр" выходит ежемесячно и содержит дайджест лучших материалов двух номеров российского варианта. Мы поздравляем наших литовских коллег и желаем им всяческих успехов!





ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS	MAXIS
2.	THE SIMS: LIVIN LARGE	MAXIS
3.	COMBAT FLIGHT SIM 2: WWII	MICROSOFT
4.	BALDUR'S GATE 2: SHADOW AMN	INTERPLAY
5.	BARBIE PET RESCUE	MATTEL
6.	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY	HASBRO
7.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
8.	DIABLO 2	BLIZZARD
9.	CONQUERORS F/AGE OF EMPIRE 2	MICROSOFT
10.	SIM THEME PARK WORLD	MAXIS

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GB
2.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GB
3.	TONY HAWKS PRO SKATER 2	ACTIVISION	PS
4.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS
5.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS
6.	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
7.	NBA 3 ON 3 W/K.BRYANT	NINTENDO	GB
8.	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS	PS
9.	SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PS
10.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	DC, PC, PS
2.	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	EIDOS	PC
3.	COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 2	EA	PC
4.	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PS
5.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6.	SPIDERMAN	ACTIVISION	GBC, PS
7.	POKEMON PINBALL	NINTENDO	GBC
8.	FORMULA 1 GRAND PRIX 3	HASBRO	PC
9.	JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES	EA	PS
10.	DRIVER	INFOGRAMES	GBC, PC, PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	PERFECT DARK	NINTENDO	N64
2.	MOTO GP	NAMCO	PS2
3.	ROCKMAN X CYBERMISSION	CAPCOM	GB
4.	MYSTERIOUS DUNGEONS 2	CHUN SOFT	N64
5.	MARIO TENNIS 64	NINTENDO	N64
6.	KORO KORO KIRBY	NINTENDO	GB
7.	DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDEN	ENIX	PS
8.	RANCH STORY GB	VICTOR INTERACTIVE	GB
9.	YUGIOH DUEL MONSTERS III	KONAMI	GB
10.	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	PS

Самые смешные события сегодня происходят в американском чарте на всех платформах. На верхних строчках, парами, чинно и стройно располагаются два новых Pokemon'a, два Tony Hawk's Pro Skater'a (второй и первый), два симулятора баскетбола, и, чуть более разрозненно, два симулятора американского футбола. Таким образом несложно выделить основную идею сегодняшнего игрового рынка: покемоны и спорт. Больше народ, похоже, всерьез ничего не интересует. Выход в свет долгожданного Red Alert 2 заставил подвинуться прежних лидеров и теперь уже никто не сомневается в том, что и этот проект Westwood ждет солидный финансовый успех. Англичане же, как всегда, продолжают удивлять всех своей любовью к симуляторам менеджеров футбольных команд. Кстати, этот жанр популярен и у нас...







ОТКРЫЛСЯ *МАГАЗИН* SONYSTYLE.RU

Компания Sony открыла в конце октября свой собственный онлайновый магазин, торгующий под лозунгом "купи Sony у Sony". Несмотря на обилие торговых точек в сегодняшнем российском интернете, участие в e-commerce процессе такой крупной компании как Sony, не может не радовать. SonyStyle.ru, являющийся одним из многих открывающихся сейчас онлайновых магазинов SonyStyle по всему миру, будет торговать, в основном, свежайшей техникой, которая так или иначе относится к цифровой эпохе. В этом списке и цифровые видеокамеры, и фотоаппараты, и MP-3 плееры, и цифровые диктофоны, а главное, игровые приставки PlayStation и PlayStation2, игры к



ним и DVD-фильмы киностудии Columbia Tristar. Кстати, высокое японское начальство российского офиса Sony сумело пролить немного света на будущую премьеру PS2 в России. Как и ожидалось, приставку специально модифицируют для того, чтобы она смогла проигрывать фильмы пятой зоны, оставаясь при этом совместимой с европейскими играми. Поставки этого варианта консоли в Россию ожидаются уже в конце февраля- начале марта по цене около 400 долларов.

TOMB *RAIDER* НОВОГО *ПОКОЛЕНИЯ*

Компания Core Design поделилась на днях с журналистами своим видением будущего сериала Tomb Raider. Поскольку выходящая в скорости игра Tomb Raider Chronicles завершает собой цикл "классических TR", и с переходом сериала на приставки нового поколения (и более мощные PC) у игры появится новый движок, новые персонажи, новая сюжетная линия. Ну, если обо всем этом Core пока предпочитает не распространяться, то по крайней мере новую полигонную модель Лары с гордостью показывает. Несмотря на то, что у нас до сих пор сохранились кое-какие сомнения на счет того, реальны ли показанные разработчиками кадры, нельзя не признать, что новая модель Лары выглядит много лучше ее предшественница на PlayStation, и состоит примерно из 5000 полигонов, из которых около двух тысяч ушло только на обработку лица. Сколько, интересно, потребовалось полигонов, чтобы обрисовать ларин внушительный бюст? Увы, эта информация наверняка засекречена. Рабочую версию Tomb Raider Next Generation Core планирует показать на E3 в мае 2001. Остальным же фанатам игры советую посетить только что открывшийся сайт наконец-таки начавшего сниматься в Камбодже фильма Tomb Raider The Movie по адресу www.tombraidermovie.com. Поверьте, там можно найти массу интересных вещей, от фотографий с места съемок до коротких видеороликов только что отснятого материала.

"КАЗАКИ" *НАСТУПАЮТ*!

20 ноября сего года состоится выход игры "Европейские Войны: КАЗАКИ". Глобальная историческая real-time стратегия, которая была разработана украинской командой GSC Gameworld и будет распространяться в России компанией "Руссобит-М", уже успела собрать вокруг себя будущих поклонников, ожидающих появления игры на магазинных полках. В этот же день пройдет презентация "Казаков", а также спецвыпуска "Страны Игр", полностью посвященного этой игре.

"Казаки" будет продаваться в двух вариантах: jewel -2.5$ и подарочный вариант - 20$ (это красочная коробка с игрой, футболка с логотипом игры + купон на скидку в магазинах "Партия" и "Компьюлинк" + купон на участие в розыгрыше 10 компьютеров от Fujitsu-Siemens Computers и 1000 призов от компаний Fujitsu-Siemens Computers, "Руссобит-М", издательского дома "GAMELAND" и предприятия по производству компакт-дисков "Руссобит"). Вскоре после релиза в известном игровом клубе "Полигон-4" пройдет чемпионат по игре. Участие в чемпионате смогут принять все зарегистрированные пользователи "Казаков".

WESTWOOD STUDIOS: ПЯТНАДЦАТИЛЕТНИЕ КАПИТАНЫ

Сергей Овчинников

Возраст игровой компании навряд ли может иметь большое значение. Опыт, талант и способность производить на свет интересные проекты приходит к тому или иному коллективу сразу или не приходит никогда. Случаи, когда та или иная компания проходит многолетний трудный путь от бездарности к гениальности, чрезвычайно редки.

Как правило, известными и популярными такие компании становятся благодаря однажды найденной удачной формуле, позволившей создать настоящий хит. То, что следует за этим, уже зависит от тех самых опыта и таланта, от способности придумывать что-то новое или хотя бы бесконечно усовершенствовать старое. Большинство сегодняшних лидеров мировой индустрии уходят корнями своей истории в начало восьмидесятых годов, романтичное время, когда создание игр было не способом заработка, а скорее безумным увлечением, единственной пользой от которого было приобретение кое-каких навыков в программировании. **Electronic Arts**, **Origin**, **Bullfrog**, **Sierra**, **Activision**, **Westwood** – всем этим компаниям сейчас от 15 до 20 лет, и каждая за этот срок прошла свой собственный путь. Кто-то превратился в гигантское издательство, кому-то удалось сохранить независимость, ряд компаний были многократно перепроданы и в результате оказались под теплыми крылышками издательств-монстров наподобие той же **EA**. История Westwood в этом ключе совершенно типична и чрезвычайно показательна. Ну а тот факт, что любимая компания, оказывается, не всю жизнь занималась всесторонней обработкой Вселенной **Command & Conquer**, но также была замешана и в ряде других не менее интересных проектов, наверняка станет для кое-кого настоящим откровением. Ну что ж, пора полистать календарь. Год 1985-й. Сентябрь. Место действия Лас-Вегас, штат Невада.

1985 На что потратить гонорар?

Молодые программисты Брэтт Сперри и Луи Кастл основывают свою собственную игровую студию, назвав ее **Westwood Studios**, использовав в качестве начального капитала премию, полученную за создание какой-то там программы для крупного софтверного гиганта. Этих денег вполне хватает, чтобы снять офис на окраине «лучшего города на планете» Лас-Вегаса и основательно приготовиться к тому, чтобы прославиться в веках.

1986 Короли спортивных игр.

Начало становления компании. Первые проекты **Westwood Studios** делают для относительно крупного в те дни (и, увы, давно почившего в исторической бездне) издательства **Epyx**. С самого начала **Westwood** (как и многие известные нам сегодня команды разработчиков) делает ставку на **RPG**. Их первый проект, вышедший в свет в первом квартале 1986 года, **Temple of Apshai Trilogy**, пользуется популярностью. Однако **Epyx** ролевыми играми заниматься не особенно желает, поэтому все последующие месяцы **Westwood** в поте лица трудится над достаточно примитивными спортивными играми и гонками. В этом же году выходят спортивный симулятор **World Games** (включавший в себя огромное количество весьма примитивно сработанных спортивных мероприятий), а также гонки на мотоциклах **Super Cycle**. Брэтт Сперри, немножко разочарованный **Epyx**, начинает переговоры с известным производителем **RPG** и единственной владелицей лицензии **AD&D** компанией **Strategic Simulations, Inc**. И что же… Первым проектом для **SSI** опять оказывается гоночная игра! Впрочем, не столь безобидная, как первые попытки, и намного более интересная. **Roadwar2000** можно называть как угодно – клоном **Death Track** или предвестницей **Carmageddon**, игра от этого ни хуже, ни лучше не становится. Так или иначе, доказав свою лояльность и показав исключительные способности команды, Сперри добился получения заказа на новую **RPG**…

1987 Великий PacMan.

Радостное и мажорное начало карьеры в 1987 году сменяется полосой неопределенности. Выход первой **RPG**, изданной **SSI**, являющейся третьей частью не слишком-то популярной серии **Phantasie**, доказал, что без официальной лицензии **AD&D** успешную игру создать сложно. Крупные чиновники порядком разросшегося издательства были недовольны, и следующее задание для **Westwood** оказалось не столь амбициозным. **Wargame** – это, конечно, замечательно, но все же несколько мелковато для столь многообещающих новичков. Так или иначе, **Roadwar Europa** оказался еще одним проектом, о котором по прошествии стольких лет никто уже и не вспоминает. О времени неопределенности в **Westwood** также говорит и тот факт, что за 1987 года компания выпустила сразу пять игр, и издавались они аж четырьмя различными компаниями. Игры были самые различные. Помимо первых двух проектов для **SSI**, подопечные Сперри также сделали еще одну серию спортивных мини-игр для **Epyx** под общим названием **Winter Games**; набор пасьянсов и других карточных игр **Blackjack Academy** для издательства **Micro Illusions**; а также участвовали в портировании на персональные компьютеры аркадного суперхита от **Namco** – знаменитого **Pacman'a**. В новом варианте игра называлась **Pacmania**, ну а издательством занималась компания **Tengen**, которая в скором времени исключительно из-за склонности характера ее руководителя, устроив уйму провокаций для лидеров тогдашней индустрии видеоигр, компаний **Nintendo** и **Sega**, оказалась задавлена гигантами и прекратила свое существование.

1988 Знакомство с «титанами».

Поиски «настоящей работы» и мощного издателя, способного придать хитовый статус любому творению кудесников из Лас-Вегаса, продолжились и привели в результате к весьма интересным и непредсказуемым последствиям. Перво-наперво, ребята из **Westwood** умудрились засветиться своими творениями настолько, что привлекли внимание одного очень важного человека – им был **Trip Hawkins**, основатель и бессменный директор компании **Electronic Arts**. Сперри привез со встречи заказ на новую игру **Mars Saga**, использовавшую в основе популярные тогда (и, кстати, суперпопулярные сегодня) мечты и фантазии человечества о красной планете. К сожалению, судьба этого проекта неизвестна. **Electronic Arts** уже в те времена славилась тем, что могла работать над десятками проектов одновременно, и потенциальный успех одного полностью затмевал все другие. К сожалению, **Mars Saga** подобным хитом не оказалась. История взаимоотношений с **EA** была прервана, к глубочайшему сожалению ребят из **Westwood**, которым предстояло вновь искать себе «крутого» партнера. Надо сказать, что в конечном результате и для **EA** вместе с ее дальновидным президентом эта упущенная возможность в конце концов вылилась в 120 миллионов долларов, которые безропотно были выложены гигантом в 1998 году за покупку **Westwood**. А тогда, в 1988-ом, эта сумма вполне могла оказаться и в сотню раз меньше. Выпустив еще одну относительно проходную игру для **SSI**, на сей раз сиквел к саге **Questron** (до **AD&D Westwood** так и не допустили), жаждущие серьезной работы разработчики обратили свои взоры на резко хиреющую и уже подобранную растущим издательством **Activision** компанию **Infocom**. Она привлекла внимание **Westwood** отнюдь не случайно. Дело в том, что во владении **Infocom** была лицензия на суперпопулярный сериал **Battletech**, которая никак особенно этой компанией не использовалась. **Activision** также нашла эту лицензию привлекательной и, купив **Infocom** со всеми потрохами (и кучей текстовых проектов, посвященных замечательному **Zork'y**), поручила команде **Dynamix** работу над симулятором, который потом будет называться **MechWarrior**. **Westwood** же достался кусочек капельку поскромнее. Адвенчура с элементами стратегии под названием **Battletech: The Crescent Hawk's Inception**, пожалуй, как никакой другой проект, раскрыла потенциал **Westwood** как компании, которая умеет правильно рассказывать истории. Успех игры был не столь значителен, как можно было бы предположить, однако именно с этого момента логотип **Westwood** превратился в узнаваемый brand-name. В том же году вышел и еще один проект, опубликованный под маркой **Infocom**, – **Mines of Titan**. С этого момента издательство **Activision** превратилось в одного из крупнейших партнеров **Westwood**. Впрочем, сотрудничество компании с другими издательствами вовсе не прекратилось.

1989 Кто подставил Фредди Крюгера?

Совершенно средний, стабильный год, без особенных побед и поражений. К однозначно положительным достижениям года можно отнести лишь создание первой игры по **AD&D**, естественно, для **SSI**. Ради этого **Westwood** готова была пойти на многое. И совершила множество уступок издателю, включая то, что Сперри взял на работу сценариста из **SSI** и позволил компании полностью контролировать ход разработки. В результате получилась хоть и весьма приличная игрушка, но все же далекая от идеальных стандартов даже самой **SSI**. Впрочем, уже сама марка **AD&D** позволила проекту разойтись весьма внушительным количеством экземпляров и вселить в Больших Боссов уверенность в том, что **Westwood** способна на создание и более масштабных проектов. Продолжив сотрудничество с **Epyx**, **Westwood** выпускает уже третий сборник спортивных игрушек за четыре года. На сей раз шедевр называется **California Games** и, как несложно догадаться, содержит игры категории экстремальных видов спорта. Знаменательна эта игра также и тем, что она является последним совместным проектом **Westwood** и **Epyx**. Больше пути-дорожки двух компаний не пересекались. Одна пошла вверх, ну а вторая, соответственно, вниз. Вплоть до полного растворения и вычеркивания имени из всех учебников. По **Infocom'овско-Activision'овскому** фронту год был отмечен странноватой адвенчурой под названием **Circuit's Edge**, ну а профессиональный рост команды был отмечен первым полностью самостоятельным проектом во Вселенной **AD&D** под названием **Curse of Azure Bonds**. Еще одно знаменательное событие – первая игра **Westwood**, рассчитанная на массовый рынок и сделанная по лицензии популярного в то время кинофильма. Кто бы мог подумать, что корни будущего успеха **Blade Runner** таились в примитивненькой, хотя и достаточно интересной аркадке под зловещим названием **Nightmare on Elm Street**? Вся эта красотища была создана для компании Monarch, которая, собственно, и владела правами на компьютерную экранизацию истории о «Фредди Стальные Пальцы». Еще важнее тот момент, что именно этот проект позже привлек внимание одной весьма важной птицы в индустрии развлечений.

1990 Easy Money.

Имя этой «птицы» – **Walt Disney Company**. В самом конце восьмидесятых гигантская развлекательная империя Диснея решилась наконец-таки как следует взяться за видеоигры и попытаться обеспечить детишек интерактивными развлечениями по первому классу. Разумеется, из всех амбициозных затей ничего особенно интересного не получилось, и поэтому **Disney** решила начать все сначала и аккуратно перегруппировала силы. Отныне все игры делались исключительно независимыми командами разработчиков, причем каждой поручалось что-то свое. Таким образом, через три года будущая

команда **Shiny** заполучила «Аладдина», а сама **Westwood** (еще год спустя) – «Короля Льва». Однако пока Disney ограничилась примитивными обучающими игрушками, которые пользовались огромным успехом. Чудесные игры-обучалки **Westwood** – **Donald's Alphabet Chase** и **Goofy's Railway Express** понравились всем. И особенно самим ребятам из **Westwood** – никогда в жизни они не получали столько денег практически ни за что. На ролевом фронте все обстояло замечательно – новая игра **Dragon Strike** пользовалась успехом, а игровые журналы наперебой твердили что-то о «лучшей реализации **AD&D** в компьютерной игре». Немного напоминает конец прошлого года, не правда ли? Однако никто еще не знал, сколь сокрушителен станет ответ **Westwood** на заявления о том, что игру получше лентяям из Вегаса сделать не удастся! Но это не сейчас, а парой месяцев позже. Пока суд да дело, **Westwood** выпускает сиквел к собственному творению по мотивам **Battletech**, озаглавленную весьма просто и узнаваемо: **Crescent Hawk's Revenge**.

1991 Настоящая RPG.

Переломный момент в истории компании. В марте 1991 года **Westwood** совершает тот качественный рывок вперед, который компания безуспешно пыталась произвести за все время своей активной деятельности. **Eye of Beholder** – самый крупный **RPG-проект** современности, настоящий прорыв в жанре, единственный и реальный претендент на звание «убийцы» **Ultima** и **Wizardy** от мира **AD&D**. Колоссальный успех, великолепные отзывы со стороны прессы, гигантские по тем временам продажи и... наконец-то, признание со стороны широкой общественности! Этого Сперри и Ко ждали всю жизнь. Для **SSI Eye of Beholder** стал самой продаваемой игрой за всю историю. Ну, а **Westwood** была окончательно утверждена в качестве компании, производящей на свет настоящие хиты. Вышедший спустя полгода **Eye of Beholder II** хоть уже и не предлагал никаких революционных изменений, тем не менее, стал столь же популярен, как и первая часть.

1992 Спайс решает все.

Сенсационный успех **Westwood** немедленно привлек серьезное внимание со стороны уже по-настоящему крупных издательств. В конце 1991 года представители **Westwood** были замечены в переговорах с **Electronic Arts** (вот и еще раз пересеклись их пути-дороги), **Activision**, **Sierra** и **Virgin**. Чем все это закончилось, нам всем очень хорошо известно. Компания **Virgin Games** (которая через пару лет переименуется в **Virgin Interactive Entertainment**) купила **Westwood Studios** за вполне приемлемую сумму чуть меньше десяти миллионов долларов. Окрыленные успехом и, вдобавок ко всему, с порядком отягощенными крупными купюрами карманами ребята из **Westwood** с воодушевлением принялись за новые проекты. И в результате с промежутком в какие-то два месяца выдали на-гора два суперхита. Первым стала приключенческая игра **Legend of Kyrandia**, сделанная в лучших стандартах квестов от **Lucasfilm games**, но только еще забавнее, мультяшнее и добродушнее. В игре в полной мере проявились таланты художников **Westwood**, определился будущий подход компании к созданию масштабных видеороликов. Но это будет лишь потом, а сейчас **Westwood** на полных парах приближалась к самому важному событию в собственной игровой истории.

Так случилось, что **Virgin Games**, будучи частью огромной развлекательной империи, наряду со всем прочим, оказалась владелицей авторских прав на книги Фрэнка Хэрберта серии «**Dune**». Поскольку Вселенная «Дюны» была дьявольски привлекательна и, несмотря на то, что большая часть книг была написана в конце шестидесятых годов, все еще оставалась популярна среди читателей, продюсеры из **Virgin Games** решили немножко поэксплуатировать тематику. Первой попыткой стал заказ небольшой французской студии **Cryo Interactive** на приключенческую игру, построенную по мотивам первой и основной книги Хэрберта. Ребята из Cryo подошли к проекту с довольно-таки необычной точки зрения. Завязка действительно представляла собой довольно-таки стандартную адвенчуру, впрочем, с несколькими, прямо скажем, сверхвпечатляющими спецэффектами, использовавшими все преимущества **VGA-графики** в 256 цветов. Но как только игрок наконец-то умудрялся подружиться с воинственными племенами Фрименов (помнится, это было совсем не сложно, и уж, по крайней мере, файтинга, как в общем-то требовала сюжетная канва Хэрбертовского опуса, в первой **Dune** не было), немедленно в свои права вступала стратегическая часть игры, сделанная с изрядной изобретательностью и умением. Конечно, она была довольно далека от концепции стратегии в реальном времени в том виде, в котором мы видим ее сейчас, но все же зловещее сочетание **Adventure/Strategy** заставило многих игроков обратить внимание на произведение совершенно неизвестных французских разработчиков. Но вернемся к нашим родным ребятам из **Westwood**. После внушительного успеха **Dune Virgin** захотелось сиквела. Причем приблизительно такого же, какой была и первая часть, возможно, с улучшенной графикой и расширенной стратегической частью. Однако студия, которой была поручена разработка проекта **Dune II**, предложила своему издателю концепцию, резко контрастирующую с оригиналом. Страшно подумать о том, что бы произошло в игровой индустрии, откажись **Virgin** от публикации этого проекта. Во всяком случае, жанр **RTS** наверняка существовал бы в совершенно другой форме. Однако, к счастью, в то время деловое чутье у начальников из **Virgin** было развито еще вполне удовлетворительно. И мир увидел то, что он даже не мог надеяться увидеть. Примитивную, кособокую, обладающую безумным интерфейсом, но, главное, первую настоящую **real-time** стратегию. С самыми выдающимися роликами, отличным сюжетом, великолепным построением миссий и аж тремя различными расами. Ну что, скажите, может быть лучше? **Dune II: The Building of a Dynasty** была продана совершенно сумасшедшим тиражом для **PC-игры** тех (да и для сегодняшних тоже) времен – 1,2 миллиона копий. На этом лучший, по мнению многих игроков, год в истории **Westwood** закончился. После столь значительного успеха, тотальной славы и денежных гор, само собой, ребята из **Westwood** немножко расслабились...

1993 Эксперименты.

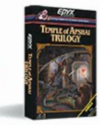
Но все-таки не совсем. Находившийся в разработке параллельно с **Dune II** проект основного ролевого костяка **Westwood**, состоявшего из авторов великого **Eye of Beholder**, который получил название **Lands of Lore**, неожиданно оказался весьма успешным. Несмотря на расставание с **SSI** и, соответственно, со своей старой аудиторией, **Westwood** умудрилась создать весьма достойную **RPG** и без лицензии **AD&D**, видимо, благодаря объему накопившегося за последние годы опыта. Оригинальная идея и сценарий, своеобразное построение, в котором впервые огромная роль отводилась дизайну подземелий и уровней – все это сыграло на руку разработчикам. Публике понравилось, и **Lands of Lore** стала самой продаваемой **RPG** года. Та же судьба, пусть и чуть более скромная (ввиду триумфального появления на свет **Day of the Tentacle** от **LucasArts**, долгожданного сиквела к лучшей адвенчуре всех времен **Maniac Mansion**), постигла и вторую серию приключений в Кирандии. В главе **Hand of Fate Westwood** разделалась-таки с прелестным злодеем-шутом Малькольмом, заключив его в каменную статую, – что это была за сцена, чуть ли ни слезы из глаз капали! За **Westwood** окончательно укрепляется репутация одной из лучших адвенчурных компаний.

1994 А девушка созрела...

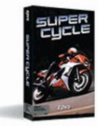
В то время как народ уже начал зверствовать и откровенно заявлять – «какого такого черта эти негодяи не хотят делать **Dune III**» – **Westwood** совершенно спокойно заявляет, что никакой **Dune III** никогда больше не будет. Однако вместо нее компания намеревается выпустить другую стратегическую игру, которая получит название **Command & Conquer**. В отличие от недавно вышедшего клона **Dune II** под названием **WarCraft** от малоизвестной компании с приставочным прошлым под названием **Blizzard**, действия **C&C** будут происходить в наши дни или в самом недалеком будущем, а сама игра станет новым эволюционным шагом в развитии **real-time** стратегий. Ну а пока **Westwood**, продолжив почивать на лаврах, временно отвлекается от рынка **PC-игр**. Потому что у **Virgin** для компании были новые задания. Компания **Disney**, не забывшая, какую замечательную услугу оказала ей **Westwood** в 1990-ом и несколько удивленная тотальным успехом **Aladdin'a**, поручила компании создание игры для **Super Nintendo** по мотивам только что вышедшего супермультфильма **The Lion King**. Об этом проекте говорить сложно. Особенно с учетом того, что платформенных аркад с симпатичной графикой и героями к этому времени на любой платформе было уже навалом. И тем не менее классная лицензия и отсутствие каких бы то ни было серьезных промахов в дизайне позволили **Westwood**, **Virgin** и **Disney** срубить неплохой куш. Практически одновременно вышла и еще одна приставочная игра **Westwood**, причем опять на **Super Nintendo** – это была **Action/RPG** под названием **Young Merlin**. А вот эта игрушка, бесспорно, удалась разработчикам много лучше. И хотя было в ней многое от **Miyamoto'вской Zelda**, на популярности игрушки среди американских геймеров данный факт никоим образом не сказался. В 1994 году также выходит третья, заключительная и самая выдающаяся (по нашему мнению) часть Legend of **Kyrandia: Malcolm's Revenge**, в которой нам предлагалось немного поиграть за главного злодея, Малькольма, чудом возвращенного к жизни разрядом молнии, разрушившим каменное заклятие. Игра запомнилась и невероятной заставкой (отныне потрясающие силиконовые ролики – это настоящая торговая марка **Westwood**).

1995 Командуй и Завоевывай!

На протяжении двух последних лет все основные ресурсы Westwood вкладывались в проект **Command & Conquer**. Настороженные журналисты и еще более настороженные иг-


1986 — 1st Quarter
Temple of Apshai Trilogy
Developed for
Epyx


1986 — 3rd Quarter
World Games
Developed for
Epyx


1986 — 4th Quarter
Super Cycle
Developed for
Epyx


1986 — 4th Quarter
Roadwar 2000
Developed for
Strategic Simulations


1987 — 2nd Quarter
Phantasie III:
The Wrath of Nikademus
Developed for
Strategic Simulations


1987 — 3rd Quarter
Roadwar Europa
Developed for
Strategic Simulations


1987 — 3rd Quarter
Winter Games
Developed for
Epyx


1987 — 4th Quarter
Blackjack Academy
Developed for
Micro Illusions


1987 — 4th Quarter
Pacmania
Developed for
Tengen


1988 — 1st Quarter
Questron II
Developed for
Strategic Simulations


1988 — 3rd Quarter
The Mars Saga
Developed for
Electronic Arts


1988 — 4th Quarter
Battle Tech
The Crescent Hawk's Inception
Developed for
Infocom


1988 — 4th Quarter
Mines of Titan
Developed for
Infocom


1989 — 1st Quarter
Advanced Dungeons & Dragons:
Hillsfar
Developed for
Strategic Simulations


1989 — 1st Quarter
California Games
Developed for
Epyx

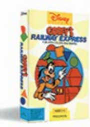

1989 — 2nd Quarter
Advanced Dungeons & Dragons:
Curse of the Azure Bonds
Developed for
Strategic Simulations


1989 — 3rd Quarter
Circuit's Edge
Developed for
Activision/Infocom


1989 — 4th Quarter
Nightmare on Elm Street
Developed for
Monarch


1990 — 1st Quarter
Advanced Dungeons & Dragons:
Dragon Strike
Developed for
Strategic Simulations

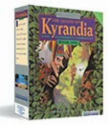

1990 — 2nd Quarter
Donald's Alphabet Chase
Developed for
Walt Disney


1990 — 2nd Quarter
Goofy's Railway Express
Developed for
Walt Disney


1990 — 4th Quarter
Battle Tech II:
Crescent Hawk's Revenge
Developed for
Infocom


1991 — 1st Quarter
Advanced Dungeons & Dragons:
Eye of the Beholder
Developed for
Strategic Simulations


1991 — 4th Quarter
Advanced Dungeons & Dragons:
Eye of the Beholder II
Developed for
Strategic Simulations



1992 — 3rd Quarter
Kyrandia Book 1
PC/Amiga/Mac



1992 — 4th Quarter
Dune II
The Building of a Dynasty
PC/Amiga/Sega Genesis



1993 — 2nd Quarter
Lands of Lore I:
Throne of Chaos
PC CD



1993 — 3rd Quarter
Kyrandia Book 2:
The Hand of Fate
PC CD



1994 — 3rd Quarter
Young Merlin
Super Nintendo



1994 — 3rd Quarter
Kyrandia Book 3:
Malcolm's Revenge
PC/Mac CD



1994 — 3rd Quarter
The Lion King
Sega Genesis
Super Nintendo



1995 — 4th Quarter
Monopoly
PC/Mac CD



1995 — 4th Quarter
Command & Conquer
PC CD



1996 — 1st Quarter
Command & Conquer
The Covert Operations
PC CD



1996 — 2nd Quarter
Kryandia: The Series
PC CD



1996 — 4th Quarter
Command & Conquer
Red Alert
PC/Win95 CD



1996 — 4th Quarter
Command & Conquer
Sega Saturn



1997 — 1st Quarter
Command & Conquer
Playstation



1997 — 1st Quarter
Command & Conquer Gold
Win95 CD



1997 — 2nd Quarter
Command & Conquer
Mac CD



1997 — 2nd Quarter
Command & Conquer
Red Alert
Counterstrike
PC/Win95 CD



1997 — 3rd Quarter
Command & Conquer
The Aftermath
PC/Win95 CD



1997 — 4th Quarter
Lands of Lore
Guardians of Destiny
PC/Win95 CD



1997 — 4th Quarter
Games People Play:
Internet Hearts, Spades & Euchre
Win95 CD



1997 — 4th Quarter
Command & Conquer
Red Alert
PlayStation



1997 — 4th Quarter
Blade Runner
Win95/NT CD



1998 — 3rd Quarter
Dune 2000
Win95 CD



1998 — 3rd Quarter
Command & Conquer:
Red Alert Retaliation
PlayStation

роки ловили каждую крупицу информации (которой в любом случае было совсем немного) и строили всевозможные гипотезы относительно «третьей Дюны». Разумеется, не обошлось и без переноса срока выхода проекта. Первоначально **Command & Conquer** планировали выпустить весной, однако в результате **Westwood** едва управилась к сентябрю. Впрочем, это успеху игры совершенно не помешало. Несмотря на то, что поначалу продажи игры были не слишком высоки (главным образом благодаря не слишком высокой распространенности приводов **CD-ROM** в компьютерах американских геймеров), постепенно цифры все росли и росли, достигнув в конечном счете почти полутора миллионов копий, фактически превысив даже сенсационный успех **Dune 2. Command & Conquer** был первой, и долгое время оставался единственной стратегической игрой, построенной вокруг сильной и качественной сюжетной линии, а ряд находок в интерфейсе позволил серьезно упростить игровой процесс, сделать его более удобным. Практически все дальнейшие клоноторцы вчистую «сдували» интерфейс игры **C&C**. Причем зачастую в их творениях отличия от оригинального Comm**and & Conquer** выражались лишь в других названиях юнитов или в расположении панели инструментов не справа, а слева. Очередной прорыв в игровых видеозаставках буквально приковал к экранам десятки тысяч бойцов нарождающейся армии поклонников мультимедиа. Кадры кинохроники запечатлели очаровательные харвестеры, загребавшие клешнями чудо-кристаллы изумрудного цвета, странные кадры из мыльных опер, кусочки выпусков новостей. Клиповая обработка видео, стильные персонажи, крутой лысый Кейн и совершенно выдающийся саундтрек стали немаловажными компонентами успеха. И уж абсолютно всем запомнился впечатляющий, но совершенно непонятный анонс новой игры **Westwood**, озаглавленной **Command & Conquer 2: Tiberian Sun**, завершавший кампании **NOD** и **GDI**. За успехом **C&C** практически никто не заметил и другого важного в жизни **Westwood** события – выпущенного в сотрудничестве с **Hasbro**, ведущим производителем игрушек компьютерного варианта всемирно известной настольной игры **Monopo**ly. А продажи этой штуковины, между прочим, не особенно в результате отстали от цифр признанных хитов. **Westwood** – это компания, которая умеет делать деньги на всем. Тем она и ценна.

1996 Закрепление успехов.

Начало еще одной весьма примечательной традиции компании, в полной мере подтверждающей сказанное парой строчек выше. **Westwood** выпускает набор дополнительных миссий **Command & Conquer: The Cover Operations**. На одном **CD** собирается пятнадцать совершенно новых миссий для **C&C**, если нам не изменяет память, 8 для **GDI** и 7 для **NOD**, отличавшихся повышенной сложностью и менее прямолинейной, можно даже выразиться, головоломной структурой. Расширение пользуется солидным успехом у хардкорных фанатов. Тем временем **Westwood** анонсирует еще один, казалось бы, **expansion pack**, который получает название **Command & Conquer: Red Alert**. **Westwood** осторожно объясняет непросвещенному народу, что это вовсе не **expansion pack**, а совершенно новая игра, которая расскажет о предыстории событий, происходивших в **Command & Conquer.** Всеобщий восторг и умиление вызывает то (по крайней мере в нашей стране), что на сей раз воевать будут не какие-то там **GDI** и **NOD**, а СССР и Союзники, а сюжет следует заветам одного сумасшедшего писателя, предположившего, что если бы Гитлер не напал в свое время на Сталина, то Сталин непременно напал бы на Гитлера. У **Westwood** все немножко попроще: Гитлера убрали при помощи машины времени и не без участия будущего лидера **NOD** еще в тот момент, когда милый немецкий паренек ходил в школу и не помышлял о мировом господстве. Эта придумка так и останется лучшим сюжетным финтом во всей игре. **Red Alert** успевает появиться в самом конце декабря. Несмотря на абсолютно нулевые улучшения движка (за исключением допуска к **SVGA-режиму** из новомодных **Windows'95**), уйма новых миссий, классически добротные видеозаставки и еще более захватывающий сюжет делают свое черное дело. Плюс начинает наблюдаться своеобразный паритет. В **C&C** сильнее **GDI**, ну а в **Red Alert** драгоценные «мамонты» переходят уже на сторону ребят в красной форме. Впрочем союзники радуют противника уймой морских юнитов, включая и бьющие чуть ли ни на полкарты крейсеры. Прорыв Вселенной **Command & Conquer** на все игровые платформы начинается знаковым появлением **C&C** на **Sega Saturn**, чем доблестная **Sega of America**, радостно ведомая своим шефом Томом Калинске к неминуемому краху, безумно гордится.

1997 Город вечного дождя.

Год отмечается всплеском информации о **Tiberian Sun**, превратившимся внезапно из второго уже в третий проект **Command & Conquer**. Говорят, что игра появится в сентябре. И все верят. Тем временем неунывающий Сперри восстанавливает приставочный паритет, выпуская **C&C** для PlayStation. Никого, собственно, даже не волнует, что ни в вариант на **Saturn**, ни, соответственно, на **PlayStation** играть практически невозможно. Самый ужасающий и вопиющий факт заключается в том, что **Sony** в свое время выпустила для **PlayStation** «мышку», но **Westwood** посчитала, что этот аксессуар слишком мало распространен, чтобы включать его поддержку в свою игру. Еще одна мелочь – **PlayStation-версия** является портом с **Saturn**, причем достаточно прямолинейным и низкобюджетным, так что игру пришлось выпустить без всяких изменений. А вот на **Macintosh** «мышка» есть, и поэтому **Westwood**, не долго думая, выпускает свой шедевр еще на одну платформу. Немножко переработанная версия оригинального **Command & Conquer** «портируется» под **Windows'95** и переносится в оригинальный графический режим **640*400**, столь любимый деятелями из Лас-Вегаса. Еще за год до этих не особенно примечательных событий **Virgin** поручает **Westwood** сделать адвенчуру по мотивам культового фильма Риддли Скотта (позже, в 2000-ом, выйдет и его не менее культовый «Гладиатор») **Blade Runner** образца 1982 года. Как ни странно, очередная «лицензионная халтура», как первоначально предполагалось издательством, превращается в сверхкрупный и высокобюджетный проект. На одну только анимацию в заставках **Westwood** тратит более миллиона долларов, пытаясь впервые в индустрии воссоздать в компьютерных моделях человеческие эмоции, – опыт абсолютно уникальный и, надо признаться, чрезвычайно впечатляющий. Проект страдает от задержек, как все последние крупные творения **Westwood**, и появляется (в который раз) под Рождество. Первые впечатления – полный восторг. Сумасшедшее качество анимации (такого мы действительно никогда еще не видели), запутанный сюжет с несколькими возможными концовками и тасующимся от игры к игре контингентом персонажей, сцены перестрелок и погонь, да все это еще и в культовой Вселенной «города вечного дождя»! Действительно, таких откровений никто не ожидал даже от **Westwood**. Результат всех этих трудов оказался не столь впечатляющим. Игра продана тиражом под 300 тысяч копий и едва оправдала вложенные в нее средства. Критики, разумеется, в восторге, но они-то как раз игры не покупают. Им их бесплатно присылают по почте... Еще один широко разрекламированный проект – вторая серия знаменитых **Lands of Lore: Guardians of Destiny**, как выясняется позже, не содержит ничего, кроме великолепных анимационных вставок и милого сюжета. Примитивный, хотя и вполне пестрый, графический движок убивает всякое желание в это играть, а отсутствие даже намеков на былое великолепие игрового процесса вбивает последний гвоздь в крышку гроба сиквела. Полный провал в прессе, относительный успех на магазинных полках – все ж таки **4CD**, набитые классными роликами, да еще и от **Westwood** (кстати, сегодня нечто подобное под видом **Final Fantasy** нам продает **Square**, причем ежегодными порциями). Год заканчивается весьма символично – выпуском **Red Alert** для **PlayStation** и выходом в свет целых двух expansion pack'ов для **Red Alert: Counterstrike** и **Aftermath**, а также совершенно уже невероятного произведения под названием **Games People Play: Internet Hearts**, **Spades**, **Euchre**. Видимо, это что-то, относящееся к карточным играм.

1998 Цена свободы.

Новая эпоха застоя для **Westwood**. Первым делом компания громогласно объявляет о том, что собирается возродить к жизни сериал **Dune**. Но как! Выпуском ремейка оригинала под названием **Dune 2000: Long Live the Fighters**. Несмотря на модифицированный движок, поддержку 16-битного цвета, симпатичных передизайненных миссий и уймы наворотов, игра не вызывает особенной ностальгии и играется как еще один клон. Даже традиционно симпатичные ролики как-то не впечатляют. Мы, наконец, понимаем, что хотим уже не очередную **Dune**, а все-таки долгожданное продолжение **Command & Conquer**. Которое наглая **Westwood** никак не хочет выпускать, умудрившись уже дважды (!) показать вполне с виду готовый проект на различных игровых выставках. Сперри, Йео и Ко продолжают что-то там бормотать про игровой баланс, дизайн миссий, съемки крутых роликов и потчуют скриншотами годичной давности. Выходит **Red Alert: Retaliation** на **PC**, компания анонсирует новый полностью трехмерный **Command & Conquer** для платформы **Nintendo 64**, разработкой которого поручено заниматься студии **Looking Glass**, с которой у **Westwood** сложились хорошие отношения. **Westwood** также выпускает онлайновую аркадную версию **Command & Conquer: Sole Survivor**. К сожалению, идея беганья по карте одним юнитом с целью сбора всевозможных **power-up'ов**, превращающих простого солдата в танк-мамонт, а простую «катюшу» в бронебойный крейсер, как-то в народе не прижилась. А **Westwood** все-таки отметилась на развивающемся рынке онлайновых игрищ. Все более ухудшающееся финансовое положение родного издательства **Virgin** заставляет компанию сокращать бюджеты и пытаться найти новые источники прибыли, ведь к этому моменту выпуск игр **Westwood** да нечастые премьеры переводов японского издательства **Capcom** – это все, на чем гигантская бюрократическая машина **Virgin** может получать хоть какую-то наличность. Компанию также изрядно подкосил абсолютный провал проекта **Toonstruck**, в который было вложено порядка десяти мил-

лионов долларов. Если учесть, что продано было всего около пятидесяти тысяч копий этой, кстати, весьма симпатичной и интересной игрушки, все становится предельно ясно. **Virgin** выставляется на продажу. Основные претенденты: **GT Interactive** и **Electronic Arts**. Но у первой нет денег, а вторая отказывается покупать **Virgin** целиком, требуя продажи одной только **Westwood**. В результате договариваются о приобретении **EA Westwood** вместе со студией разработки игр в Ирвайне, Калифорния. Там, кстати, ведутся в то время полным ходом работы над интересной **Action/RPG Nox**, о которой в ближайшие месяцы нам предстоит не раз еще услышать. Сделка оценивается примерно в 120 миллионов долларов, и в результате **Westwood** в полном составе и без всяких обычно сопутствующих подобным приобретениям увольнений переходит под теплое крылышко **Electronic Arts**, попадая в хорошую компанию старых знакомых **Origin**, **Maxis**, **Bulfrog**. Под занавес этого, прямо скажем, не слишком удачного периода в жизни **Westwood** появляется еще одно дьявольское порождение неправильной политики под названием **Lands of Lore III.** Поскольку после выхода **Guardians of Destiny** большинство фанатов сходилось во мнении о том, что без поддержки **3D-акселераторов** эта игра превращается в настоящий кошмар, **Westwood** решили именно этот момент в сиквеле и исправить, оставив все остальное, кроме графики, без изменений. Игра, конечно же, стала выглядеть лучше, но от своих проблем так и не избавилась. Провал. На сей раз, как в прессе, так и в магазинах.

1999

Кейн жив!

В новый год компания вступила с новыми силами, и как бы ее ни трясло, **Westwood** выстояла и приступила к активным действиям. Весной из компании произошел массовый исход талантливых сотрудников во главе с главным дизайнером **Tiberian Sun** Эриком Йео и продюсером игры Люисом Петерсоном. Образованная ими команда **7 Studios** сегодня трудится над уникальным стратегическим проектом **Legion** для **PlayStation2** и **PC**, который выйдет в свет в 2001 году. Тем не менее, Эрик выполнил свою часть работы над **Tiberian Sun** полностью, поэтому на выходе уже столько раз отложенного проекта эта потеря никак практически не сказалась. На выставке **E3'99 Westwood** триумфально представила практически завершенную версию игры наряду с приобретшим статус **Diablo-киллера** проектом **Nox**, за разработку которого **Westwood** взялась как бы уже самостоятельно. На самом же деле калифорнийская студия **Virgin** просто перешла под командование **EA** и **Westwood**, заодно получив для своих будущих игр престижную торговую марку. Летом вышел в свет тот самый «трехмерный» **Command & Conquer 64,** оказавшийся весьма симпатичным продуктом, действительно полностью перерисованным в полигонной графике. Успех игры был довольно впечатляющим, так что версию **Dune 2000** для **PlayStation Westwood** тоже решила делать полигонной. 27 августа 1999 года в свет вышел и **Tiberian Sun**. То, как ждали мы этот проект, не сравнится ни с чем. После стольких задержек, проволочек и разочарований мы, наконец-то, увидели тот самый **Command & Conquer 2,** о котором, возможно, мечтали осенью 1995 года, в считанные дни пройдя все короткие кампании оригинального **C&C**. Какие-то из наших надежд новый проект оправдал, какие-то, возможно, оставлены предусмотрительными разработчиками до следующих серий. Презентацию **Tiberian Sun** европейское отделение **Electronic Arts** провело в Чехии, в старом военном музее, оставшемся в наследство от Второй Мировой и эпохи социализма, – ничего символичнее партии в пейнтбол между журналистами западных и восточных игровых журналов придумать было невозможно.

Сразу же после выхода **Tiberian Sun**, разошедшегося полуторамиллионным тиражом, **Westwood** решила продолжить поток хороших новостей, анонсировав на осенней выставке **ECTS'1999** свой новый проект **Command & Conquer: Renegade**, слухи о котором ходили уже около года. Полностью трехмерный **3D-Action** с элементами стратегии во вселенной **C&C** и сюжетом, разворачивающимся среди событий первой, оригинальной игры был встречен фанатами с огромным энтузиазмом. Однако раскрывать подробности проекта **Westwood** не спешила и ограничилась пока лишь однократной презентацией раннего движка игры и несколькими общими фразами.

2000

Дуня возвращается.

К наступлению двухтысячного года **Westwood** окончательно адаптируется к своему положению внутри гигантской **Electronic Arts**, научившись умело пользоваться всеми огромными возможностями, предоставляемыми материнской компанией. Для **EA** же вегасская команда стала вторым самым прибыльным подразделением после **Maxis**, принесшей гигантские доходы своим суперхитом **The Sims**. Зимой было анонсировано неожиданное продолжение линейки **Red Alert**, которая теперь из странного ответвления основной истории **C&C** превратилась в настоящую параллельную Вселенную, чуть более ироничную и веселую. **Red Alert 2** – дикое и бесшабашное подведение итогов в жанре **RTS**, которым **Westwood** закрывает линейку своих **2D-игр**. Отныне все стратегические проекты компании станут трехмерными. Но главное событие года поджидало нас вместе с выходом в свет **Red Alert 2.** У **Westwood** уже давным-давно заведена традиция размещать на дисках со своими играми рекламные видеоролики своих будущих проектов. Впрочем, еще никогда компания не пользовалась этой возможностью для того, чтобы впервые анонсировать свои новые игры. Буквально за неделю до появления на прилавках магазинов **Red Alert 2** мир облетел сцапанный кем-то из фанатов с финального мастер-диска видеоролик, в котором миру была громогласно объявлена новость, которую **Westwood** держала в тайне на протяжении полутора лет. Сериал **Dune** будет продолжен! Новая игра **Emperor: Battle for Dune**, которая находится в разработке с зимы 1999 года, будет первой полностью трехмерной полигонной стратегией **Westwood** и появится на свет осенью будущего года.

Подытоживая жизненный путь **Westwood**, можно сказать, что эта компания, даже обладая зарекомендовавшими себя торговыми марками и суперпопулярным игровым сериалом, никогда не боится экспериментировать и практически всегда находит способ достичь успеха в своих начинаниях. Уже на следующей выставке **E3 Westwood** планирует анонсировать свой новый проект во вселенной **Command & Conquer**, отнюдь не беспочвенны и слухи о том, что сериал **Kyrandia** находится в стадии, далекой от клинической смерти... Ну а что будет дальше, покажет время...

Год выпуска	Название игры	Издатель
1986	Temple of Apshai Trilogy	Epyx
	World Games	Epyx
	Super Cycle	Epyx
	Roadwar 2000	SSI
1987	Phantasie III: The Wrath of Nukademus	SSI
	Roadwar Europa	SSI
	Winter Games	Epyx
	Blackjack Academy	Micro Illusions
	Pacmania	Tengen
1988	Questron II	SSI
	Mars Saga	Electronic Arts
	Battletech: The Crescent Hawk's Inception	Infocom/Activision
	Mines of Titan	Infocom/Activision
1989	AD&D Hillsfar	SSI
	California Games	Epyx
	AD&D Curse of Azure Bonds	SSI
	Circuit's Edge	Infocom/Activision
	Nightmare on Elm Street	Monarch
1990	AD&D Dragon Strike	SSI
	Donald's Alphabet Chase	Walt Disney
	Goofy's Railway Express	Walt Disney
	Battletech II: Crescent Hawk's Revenge	Infocom/Activision
1991	AD&D Eye of Beholder	SSI
	AD&D Eye of Beholder II	SSI
1992	AD&D Eye of Beholder III	SSI
	Legend of Kyrandia	Virgin Games
	Dune II: The Building of a Dynasty	Virgin Games
1993	Lands of Lore: The Throne of Chaos	Virgin Games
	Legend of Kyrandia: Hand of Fate	Virgin Games
1994	Young Merlin (SNES)	Virgin Games
	Legend of Kyrandia Book 3: Malcolm's Revenge	Virgin Games
	The Lion King (SNES/Genesis)	Virgin Games/ Walt Disney
1995	Monopoly	Hasbro/ Virgin Interactive
	Command & Conquer	Virgin Interactive
1996	Command & Conquer: The Covert Operations	Virgin Interactive
	Command & Conquer: Red Alert	Virgin Interactive
	Command & Conquer (Saturn)	Sega/Virgin
1997		
	Command & Conquer (PlayStation)	Virgin Interactive
	Command & Conquer Gold	Virgin Interactive
	Command & Conquer (Mac)	Virgin Interactive
	Command & Conquer Red Alert: Counterstrike	Virgin Interactive
	Command & Conquer Red Alert: The Aftermath	Virgin Interactive
	Lands of Lore: Guardians of Destiny	Virgin Interactive
	Games People Play: Internet Hearts, Spades, Euchre	Virgin Interactive
	Command & Conquer: Red Alert (PlayStation)	Virgin Interactive
	Blade Runner	Virgin Interactive
1998	Dune 2000	Electronic Arts/ Virgin Interactive
	Command & Conquer: Sole Survivor	Westwood
	Command & Conquer Red Alert: Retaliation	Virgin Interactive
	Lands of Lore III	Electronic Arts
1999	Command & Conquer 64	Looking Glass/ Nintendo
	Dune 2000 (PlayStation)	Electronic Arts
	Command & Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts
2000	Nox	Electronic Arts
	Command & Conquer: Red Alert 2	EA Games
2001	Command & Conquer: Renegade	EA Games
	Emperor: Battle for Dune	EA Games
	C&C Unannounced project	EA Games



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Академик
akademik@gameland.ru

Величие мимолетно, в нем нет внутренней закономерности. Частично оно зависит от склонности людей верить в мифы. Человек, которому удалось испытать на себе, что такое величие, должен понимать, какому именно мифу он этим обязан. Он должен отражать тот свет, который направлен на него. И ему должно быть присуще чувство самоиронии, предохраняющее его от веры в собственную исключительность. Критическое отношение к самому себе позволит ему не останавливаться в своем внутреннем развитии. Если же человек не может посмотреть на себя со стороны, то ему не под силу вынести даже кратковременное возвеличение.

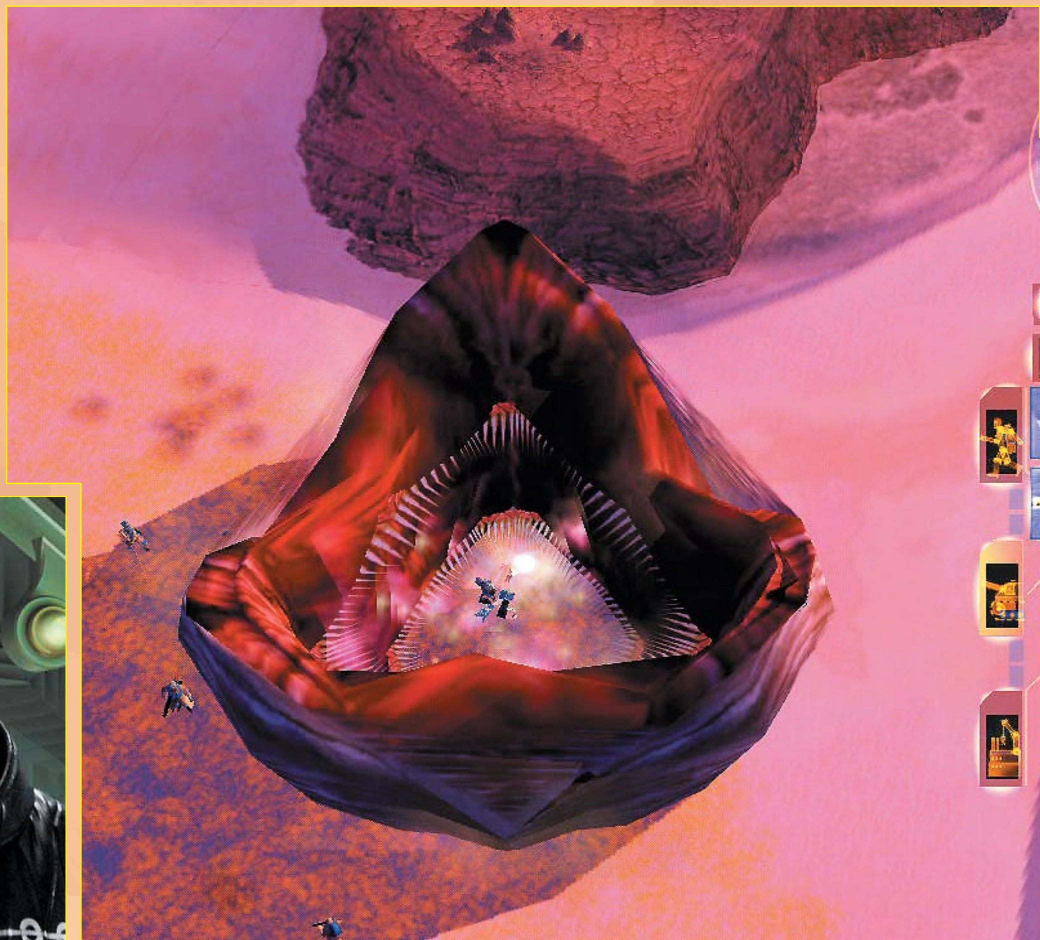
Принцесса Ирулэн
Собрание высказываний Муаддиба

За прошедшие с момента выхода Dune2 восемь лет мы успели переиграть в десятки и сотни всевозможных игр, оценить по достоинству минимум пару десятков стратегических хитов, открыть для себя WarCraft, Command & Conquer, Total Annihilation, StarCraft, Battlezone, Age of Empires, много раз разочароваться и полюбить этот удивительный жанр, real-time strategy.

Наверняка многие из сегодняшних наших читателей знают о существовании Dune 2 лишь понаслышке, или, что еще хуже, судят о родоначальнике жанра по старомодной и нелепой Dune 2000: Long Live the Fighters, которая, как теперь выясняется, была лишь грандиозным социологическим опросом, которому предстояло выявить, теплится ли еще в геймерских сердцах любовь к великой, неподражаемой Dune. Она, многоуважаемые жители райцентра Лас-Вегас Невадской области, не теплится, она теперь пылает жарким огнем, разбуженная самой сенсационной новостью сезона – Dune 3 БЫТЬ!

Вселенная Dune – это, как многие знают, отнюдь не выдумка компании Westwood, основу ее составляет одно из самых фундаментальных и популярных литературных произведений жанра sci-fi, серия романов Фрэнка Херберта об удивительном, ярком и подчас пугающем своей реалистичностью мире далекого будущего. Мире, в котором религиозные течения правят планетами и галактиками, где коммерческие организации-монополисты задают основной тон в политическом устройстве мира, где





Повелитель пустыни, Шаи Хулуд в своем полигонном великолепии.

просторы, подвластные человеческому сознанию, могут свободно расширяться благодаря чудо-наркотику, столь ценному и столь редкому, что вся суть существования Вселенной концентрируется на одной лишь небольшой планете, единственном месте, где можно добыть спайс. То, что начинается у Херберта чуть ли не приключенческим романом о противоборстве дворянских кланов (разумеется, со своими «плохими» и «хорошими»), в результате вырастает в эпопею, затрагивающую самую суть философских измышлений о смысле жизни, роли религии, политики и культуры в человеческом мире. Шесть Хербертовских книг о Дюне – это, пожалуй, лучшее в фантастическом жанре, что было написано в шестидесятые годы. Что же касается игровой составляющей Вселенной (и лицензии на нее), то для Westwood интерес скорее представляют не сюжетные перипетии (тем более что структура книг такова, что кроме адвенчуры из Dune ничего сделать все равно не получится), а знакомые названия, элементы дизайна, сама торговая марка и возможность фантазировать. Еще в Dune2, которую Westwood делали будучи еще не столь известной и респектабельной фирмой, лицензию удалось «растянуть» до такой степени, что в игре появилась новая раса, никогда ранее не упоминавшаяся ни в одной из книг Херберта. Дом Ордосов – целиком и полностью творение Westwood. Надо отметить, что в самой Dune толково описано лишь одно-единственное сражение, да и в нем, признаться, не наблюдалось особой масштабности – большую часть работы для Атридесов и Фрименов сделала мастерски наведенная атака песчаных червей и разразившаяся в пустыне буря. Так что все батальные перипетии как в Dune2, так и в Dune 2000 или грядущем **Emperor: Battle for Dune** являются плодами бурного воображения дизайнеров и сценаристов компании.

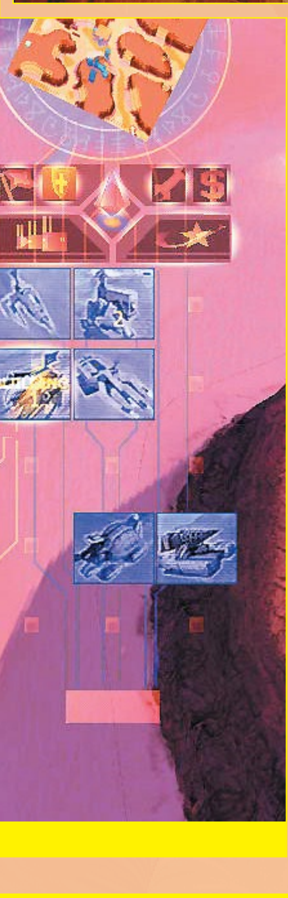


Dune II в свое время была настоящим прорывом в графических технологиях с использованием 256-цветной VGA-графики, с массой движущихся и анимированных объектов, сюжетными роликами, поддержкой передовых звуковых плат (Sound Blaster PRO, который тогда стоил что-то около двухсот долларов) и требованием освобожденных 600 килобайт из «нижнего» регистра памяти, в котором из имевшихся 640 К 35 занимали только служебные программы DOS. ;-) Неудивительно, что и в случае со своим новым-старым проектом Westwood решилась на кардинальные изменения в игровой системе. Стратегические линейки компании переводятся, наконец, в 3D, причем новая Dune станет первым опытом, и судя по первым впечатлениям от нового движка, опытом невероятно удачным. Одним махом перешагнув через трупы так и не сумевших добиться хоть какой-либо популярности трехмерных стратегий, Westwood создала действительно мощный движок с великолепными полигонными ландшафтами и отличным цветным освещением в реальном времени, с правильными тенями, красивыми взрывами и грамотной подсветкой территории. Юниты в **Emperor** тоже весьма хорошо детализованы, насчитывают до полутора сотен полигонов, ну а полигонный Шаи-Хулуд (он же песчаный червь) никогда еще не выглядел так хорошо.

В игре по-прежнему три основных расы: благородные Атридесы, кровожадные Харконенны и коварные Ордосы. Действие игры ведется, в основном, на Дюне, которая теперь разбита на 33 различных провинции, но отныне боевые операции не ограничены только спайсовой планетой. На определенном витке сюжетной линии бои перенесутся на Келадан, родную планету дома Атридесов, на Гиди Прайм, служащую домом Харконеннам, и, естественно, на таинственную планету Draconnis 4, на которой развивалась цивилизация Ордосов. В полном соответствии с книгами Херберта, Келадан представляет собой типичный рай на земле – яркие лужайки, дремучие леса, прозрачные озера и всегда хорошая пого-







Масса 3D-объектов с идеальными тенями и освещением.

Келадан представляет собой типичный рай на земле — яркие лужайки, дремучие леса, прозрачные озера и всегда хорошая погода. Соответственно, Гиди Прайм является до мозга костей урбанизированным мегаполисом, разместившимся под жестокими лучами стареющего солнца. Выдуманная Westwood планета Draconnis 4 — это ледяной, насквозь продрогший мирок без растительности и следов бурно развивающейся цивилизации..



Место действие: Келадан, родина Пола Атридеса, будущего лидера Свбодных.

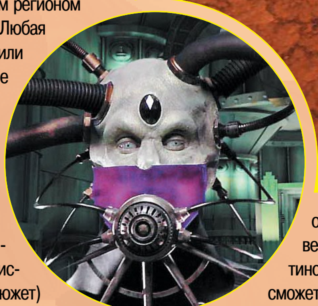


да. Соответственно, Гиди Прайм является до мозга костей урбанизированным мегаполисом, разместившимся под жестокими лучами стареющего солнца. Выдуманная Westwood планета Draconnis 4 – это ледяной, насквозь продрогший мирок без растительности и следов бурно развивающейся цивилизации. В сумме получается четыре вполне разноцветных мира: зеленый Келадан, красный Гиди Прайм, бело-голубой Драконнис 4 и традиционно желтый Арракис (известный также под именем Дюна).

В **Emperor** Westwood решила применить абсолютно новый принцип формирования боевых кампаний. Как и в оригинальной Dune II, игрок будет завоевывать разделенную на провинции планету по кусочкам. Но если раньше эта нелинейность скорее служила для того, чтобы игра выглядела нелинейной, не являясь таковой на самом деле, то теперь разнообразию прохождения миссий не будет пределов. Westwood планирует создать по сто различнейших миссий для каждой из сторон, причем для прохождения игры вам потребуется пройти всего лишь десять-пятнадцать (в зависимости от выбранного пути и эффективности тактики), и каждому из регионов возможные миссии будут присваиваться случайным образом при начале игры. Вы сможете вторгнуться в абсолютно любой регион Дюны, с которым граничат ваши владения, причем от продолжительности линии вашей и вражеской общих границ с этим регионом будет зависеть сложность его завоевания. Любая ближайшая провинция с севера, юга, запада или востока будет обеспечивать дополнительное поступление боевых средств (около 8-10 бесплатных юнитов каждые несколько минут) вам или же вашему противнику. Соответственно, крайне эффективно пользоваться тактикой отсечения отдельных регионов в начале игры, когда силы противника еще не столь высоки, и после уже давить оставшиеся окруженные форпосты своей военной машиной. В каждой из миссий (в особенности, из числа влияющих на сюжет) вам будут даваться несколько указаний, причем, как правило, эти задачи не будут заключаться в поголовном уничтожении противника – будет придумано что-то пооригинальнее на манер заковыристых миссий в Red Alert 2. После же выполнения боевых задач вы вправе будете выбрать, стоит ли захватывать этот регион насовсем или пока достаточно довольствоваться украденной технологией или уничтоженным научным центром. Если вы примете решение ретироваться, то миссия будет считаться выполненной, но регион в ваш командный цвет так и не закрасится – его можно будет покорить позднее, зато в следующую миссию с вами частично перейдут накопленные войска.



Харконеннская база на Арракисе, - неуютная, но функциональная.



На определенном этапе в игре вы получите возможность сделать несколько добрых дел сторонним участникам конфликта, которых в Emperor будет аж пять, причем на этот раз все являются, можно сказать, «историческими персонажами». Получать помощь можно будет, впрочем, лишь от двух источников одновременно, ведь по сюжету они все весьма крепко завязаны друг на друге паутиной взаимной ненависти. В результате вы сможете получить помощь элитных подразделений императорских войск – Сардукаров, основать неподалеку от своей базы сьетч Свободных (которые ничем в бою не уступают сардукарам, да еще и могут призывать Шаи-Хулуда), заказать несколько запрещенных Икшианских машин (в том числе и мудреное устройство для голографической подделки любых юнитов с разведки и введения в заблуждение противника), воспользоваться услугами Космического Союза по доставке любых грузов прямо с орбиты (в том числе и любой контрабандной военной техники) или же пригласить к себе на службу несколько выращенных в аксольтных генетических чанах клонов с Тлейлаксу.

Несмотря на то, что большую часть подробностей о боевом снаряжении сторон Westwood пока держит в секрете, кое-что о юнитах в игре нам все же удалось узнать. Так, например, обязательно возвратится супертанк Devastator, а помимо него Харконенны будут воевать специально обученными солдатами с гигантскими огнеметами в руках и будут пользоваться новой разновидностью катапульты, снаряды которых разбрызгивают вокруг себя яд, убивающий солдат противника и впитывающийся в почву, делая обозначенное место смертельным для любой пехоты. Ну а танк под названием Buzzow специализируется на том, что пережевывает все препятствия в кашу. Атридесы, как и прежде, гордятся своими Sonic Tank'ами, а помимо этого могут теперь самостоятельно расставлять тамперы, призывающие червей, и строить тяжелые артиллерийские установки Mongoose с независимо установленной пушкой, позволяющей им стрелять во время движения в любом направлении. Новая же модификация Advanced Carryall может теперь перевозить не только собственные, но и вражеские юниты (с поля боя прямо в пасть к Шаи-Худуду!). Ордосы строят вместо мобильных Mongoose гораздо более тяжелые и поэтому нуждающиеся в дополнительной установке мобильные турели Cobra Gun. Ордосовские Dust Scouts могут зарываться в песок и поджидать там своих жертв для неожиданной атаки, ну а знаменитый Deviator своими мощными лазерными лучами, как и в Dune 2, позволяет захватывать управление вражескими юнитами на ограниченный промежуток времени. У каждой из сторон будет наличествовать минимум по десять-пятнадцать типов юнитов, так что будьте уверены, мы рассказали не про все.

Все, что можно сказать на текущий момент, уже сказано. Напоследок хочется отметить, что **Emperor** не только уже был показан журналистам в играбельном варианте, но и находится на весьма продвинутой стадии разработки, чуть ли не вступая сейчас в фазу бета-тестирования (и это за год до релиза!), так что многочисленных задержек с этим проектом, в отличие от WarCraft III, можно не опасаться. А опус Blizzard, даже по оптимистичным оценкам, выйдет в свет никак не раньше октября-ноября будущего года. Так что, похоже, осенью 2001-го все в игровой индустрии вернется на круги своя. Снова Dune против WarCraft. И это, как мне кажется, великолепно!


ШТЫРЛИЦ
ТАНГО В ПАМПАСАХ
2
Реализован самый смелый игровой проект 2000 года!
Все начинается в мавзолее Ленина, где Штырлиц работает охранником. Заступив на дежурство, он выясняет, что похищена кепка вождя. На поиски реликвии и отправляется наш герой. Впереди его ждут опасные приключения. Расчитывать он может только на Вас ...
Дата выхода - декабрь 2000 года.
magnamedia
представляет
уникальные обучающие языковые системы
English platinum 2000, Oxford platinum, Français platinum , Deutsch platinum , Español platinum, Italiano platinum. Занимаясь по два часа ежедневно, вы уже через три месяца сможете свободно владеть языком.
magnamedia
English platinum 2000
Oxford platinum
Français platinum
Deutsch platinum
Español platinum
Italiano platinum
По вопросам оптовых закупок этих продуктов обращайтесь в компанию "Магнамедиа" :
723-5243
sales@magnamedia.ru
Посетите наш сайт в Internet
www.magnamedia.ru

Как можно злиться на Westwood? На компанию, которая делает лучшие игровые ролики, обожает сиквелы и римейки и, судя по всему, питает искреннее отвращение к новым графическим технологиям - в общем, и трехмерности - в частности... Именно Westwood со своей Dune 2 считается первооткрывателем жанра стратегий в реальном времени, именно Westwood придумала революционную резиновую рамку и именно Westwood огромное значение придает высококачественным роликам в своих играх. По-моему таких стойких компаний больше не осталось. На глаза наворачиваются слезы умиления, когда сейчас я вижу то, что уже видел четыре года назад... Не исключено, что и раньше. Именно за это Command&Conquer: Red Alert 2 невозможно не полюбить... Одна из тех редких игр, к которой не хочется относиться объективно. Быть может, дело в странной смеси легкого здорового юмора и откровенно глуповатого кича.

Дмитрий ЭСТРИН



RED ALERT 2



Честное слово, в свое время у меня вызвало легкое удивление неприятие игровой общественностью Dune 2000, самого знаменитого и халтурного римейка за всю историю игровой индустрии. Это же Westwood! Это же ваш любимый RTS! Это же та самая Dune 2, которую несколько лет назад редкий автор не упоминал в своей статье про очередной «клон в реальном времени»! Графика, очевидно, не понравилась... Что ж, графика в Command&Conquer: Red Alert 2 должна понравиться решительно всем. Никакой трехмерности, соответственно, никаких тормозов, бесконечное разнообразие и красно-желто-сине-зеленые краски. Безумно похоже на елочную игрушку: все блестящее, яркое, хотя безумно простое по форме и даже, на самом деле, полое внутри. Кто скажет, что это плохо, тот сам дурак. Как раз елочных игрушек в нашей тяжелой и сероватой жизни катастрофически не хватает. Только не надо делать умные лица, указывать на допущенные авторами проколы, искать сюжетные несоответствия и кричать про бредятину в игровом процессе. Если вы полагаете, что авторы игры рассчитывают на серьезное отношение к своему творению, то вы глубоко ошибаетесь. Обычно люди начинают улыбаться после того, как видят во вступительном ролике армады советских дирижаблей, проплывающих над Нью-Йорком. Самые стойкие смогут продержаться лишь до снесения Статуе Свободы головы случайной ракетой.



Вкратце напомню предысторию. Случилось так, что Адольф Гитлер хитрым способом погибает в своей розовой юности и по этой причине не успевает напакостить всему белому свету. В подробности вдаваться не будем, достаточно того, что всемирная история развивается по совсем другому, легко предсказуемому сценарию. Советский Союз во главе со своими руководителями, обуян-



Атомная бомба в Red Alert 2 стала действительно грозным оружием...



Битва в центре Парижа, прямо под Эйвелевой башней.

Порадовала также высадка советских танков на солнечные берега Флориды, по которым в панике бегают толстые янки, удивил сам факт захвата сумасшедшими ваньками (это юнит в игре такой - Crazy Ivan) Эйфелевой Башни, которая незамедлительно начала поражать врагов электричеством, да и полуразрушенный Нью-Йорк впечатлил.



9 **Сергей Амирджанов:** Самая веселая стратегическая игра десятилетия. Red Alert окончательно превратился в параллельную миру C&C безумную Вселенную.

8 **Борис Романов:** Уникальную для всех игроков возможность в последний раз поиграть в двухмерный C&C упускать, наверное, нельзя. Хотя почему бы и не подождать более интересных решений?

9 **Дмитрий Эстрин:** Главное — принять эту игру такой, какая она есть. Тогда все сразу встанет на свои места. И Red Alert 2 получит заслуженную "девятку".

9 **Максим Заяц:** Стратегии от Westwood всегда умудряются расположить к себе буквально с первого взгляда. Red Alert 2, к счастью, не является исключением из правил.

35

средний балл

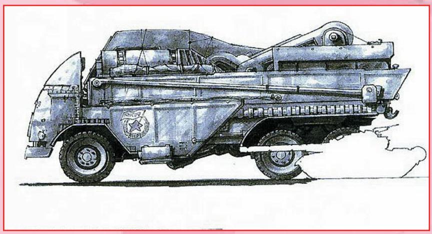
8,7

ными желанием подчинить себе весь мир, начинает войну с Западом. Собственно, Red Alert был посвящен бесконечным боям союзных европейских государств с социалистической империей. Судя по тому, что происходит в Command&Conquer: Red Alert 2, счет ведет страна Советов, которая успела подчинить себе всю Европу и нагло перебралась в США. Поведение коварного премьера Романова чрезвычайно расстроило положительного во всех отношениях американского президента. Он не хотел, чтобы спустя десятилетия колхозники Алабамовщины отдавали все силы в битве за урожай... Романов (экстравагантная помесь Брежнева и моего первого школьного учителя истории) со своим верным соратником Юрием (этот малый, судя по документальным свидетельствам, оказывается не кем иным, как реанимированным Лениным) действуют быстро и решительно. Им сильно помогает генерал Владимир, бородатая внешность которого вызывает знакомые ассоциации с цыганами, и Будулаем в частности. Американцев, в целом, тоже дураками не назовешь, но ярких отрицательно-положительных персонажей в прогнившем капиталистическом обществе обнаружить не удалось. Есть какая-то подозрительная Tanya, но она переигрывает и вообще ведет себя неадекватно обстоятельствам. Надеюсь, у вас не возникнет вопросов по поводу того, за кого надо начинать играть.

Я, например, начал играть на стороне Романова. Во-первых, фамилия знакомая, а, во-вторых, уничтожение американских закусочных - чрезвычайно увлекательное занятие, смею вас заверить. Да дело даже не в том. Возьмем, например, первую миссию. Цель: уничтожить Пентагон. Черт возьми, я люблю эту игру! Вместо того, чтобы мурыжить игрока до победного конца, нам



Внешне Red Alert 2 ничуть не пострадал, лишившись воксельных технологий.





Должен сказать, что мощность супероружия по сравнению с Red Alert значительно возросла. Атомная бомба, например, вызывает больше ассоциаций с прародителем серии - Command&Conquer. Шлеп — и полбазы нет.

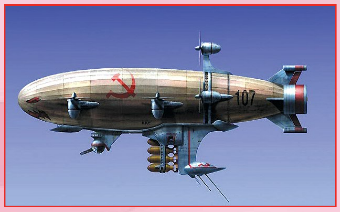
дают возможность сразу взять быка за рога. С песнями, криками «фо маза раша» советские солдаты, постоянно подбадриваемые десантом с воздуха, бегут через весь Вашингтон к заветной цели. А там происходит такое... Слов не хватает.

Порадовала также высадка советских танков на солнечные берега Флориды, по которым в панике бегают толстые янки, удивил сам факт захвата сумасшедшими ваньками (это юнит в игре такой - Crazy Ivan) Эйфелевой Башни, которая незамедлительно начала поражать врагов электричеством, да и полуразрушенный Нью-Йорк впечатлил. Предстоит нам побывать и в Москве. Предполагаю, что многих интересует внешний вид российской столицы в игре. Спешу обрадовать: медведи по улицам не бегают. Разработчики, видать, самостоятельно догадались, что это невозможно по разного рода причинам, и заменили медведей на коров. Полудикие деревенские просторы простираются аж до Кремля, который, должен сказать, общими очертаниями некоторым образом напоминает настоящий. Вообще, видение советской армии дизайнерами Westwood довольно необычно. Некоторые советские строения, например, венчают церковные купола-маковки. Рядом с красными флагами выглядит более чем странно. А советские солдаты даже в тропиках не снимают свои шинели... Уверен, что если бы игра была бы более технологична, то можно было бы разглядеть и шапки-ушанки...

Если вы меня спросите, чем Red Alert 2 принципиально не похож на все остальные двух- и трехмерные стратегии в реальном времени, что же в нем такого привлекательного для видавшего виды геймера, то я поспешу обратить ваше внимание на новую и сравнительную свежую «фичу» - уличные бои. На этот раз военные маневры проходят не в чистом поле, на котором время от времени обнаруживаются чахлые кустики или, в лучшем случае, одинокие строения барачного типа. Теперь основное действие каждой из кампании переместилось на улицы города. Причем города, как правило, известного. Вашингтон, Нью-Йорк, Париж, российские деревушки вроде Москвы - чего только в Red Alert 2 нет. Города, конечно, не сильно похожи на настоящие, но все-таки легко узнаются по каким-то вполне определенным деталям. Скажем, в Нью-Йорке есть известное здание Центра Международной Торговли, в Вашингтоне есть Белый Дом и кучка разных мемориальных комплексов (догадайтесь, что с ними нужно сделать в советской кампании), в Париже - та самая Эйфелева Башня. Города велики, красивы и разнообразны. По этой причине чисто внешне Red Alert 2 бывает иногда похож на SimCity. Вы напрасно думаете, что изменения исчерпываются лишь такими чисто декоративными элементами. Отныне любое неразрушенное здание можно захватывать солдатами. Засев в очередном МакБургере, советские воины будут отстреливаться от врага до тех пор, пока он собственноручно не разнесет закусочную. В зависимости от размеров здания в него можно поместить соответствующее количество воинов. С удивлением я обнаружил, что даже пляжный сортир можно фортифицировать. Влезает в него, правда, только один солдат, что, в общем, обусловлено скромными размерами сооружения.

Конечно, встречаются и более обычные миссии, действие которых проходит за городской чертой. Например, в тропиках или на Урале. Конечно, это несколько скучнее, но и тут разработчики сделали все, чтобы разнообразить нам жизнь. Взять хотя бы нейтральные сооружения, которые можно захватывать инженерами. Буровые вышки будут снабжать вас дополнительными ресурсами, ремонтный цех бесплатно отремонтирует потрепанные в боях танки, а захваченные аэродромы предоставят ни с чем не сравнимую возможность сброса десанта в любое место на карте через определенные промежутки времени.

Структура миссий довольно оригинальна и, как правило, жестко привязана к сюжету. Не так уж редки ролики, которые демонстрируются в процессе прохождения той или иной миссии в зависимости от действий игрока. Стратегические головоломки просты и изящны. Разработчики, к счастью, догадались, что превращать забойный RTS в сверхсложную аркаду типа point&click нехорошо. Честно говоря, не могу сейчас вспомнить ни одной миссии, основная цель которой заключалась бы в уничтожении всего и вся. Обычно встающие перед нами задачи более интеллектуальны, сложны и, как правило, экзотичны. Взятие в плен американского президента - что может быть привлекательнее для нормального человека?



Баланс сил... С этим у Westwood всегда были проблемы. Одним - машинку-невидимку, которую все равно все видят, а другим - малоуязвимый Mammoth, который с течением времени чинится сам по себе. Любовь разработчиков к ultimate unit, который просто обязан был быть уникальным, не всегда оправдывалась. В Red Alert 2 все значительно



Уничтожение мемориальных комплексов в Вашингтоне - невероятно веселое занятие!



А вот и здание Пентагона в Вашингтоне. Уничтожается оно легко и непринужденно.



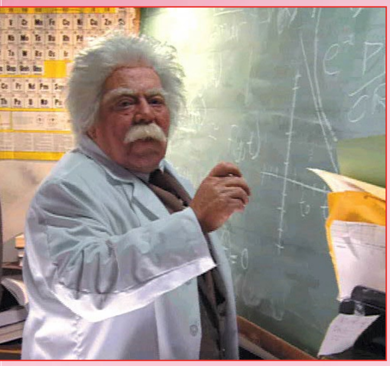


лучше. Во-первых, ultimate unit'ов стало значительно больше. При этом они все относительно равномерно распределились между двумя сторонами. Удивительное дело, но даже статисты могут сыграть огромную роль в игре при правильном их использовании. Что лучше - десять танков или сто солдат? На этот вопрос существует значительно больше ответов, чем даже можно было бы себе представить.

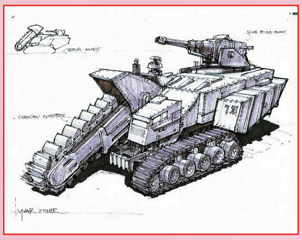
Westwood по-моему оказалась и первой командой разработчиков, адекватно реализовавшей ролевые элементы в real-time стратегии. Юниты реально становятся более сильными. Это не просто повышение нескольких параметров, это не значит, что пехотинец станет незначительно крепче здоровьем, а убойная сила выстрела якобы возрастет. Скорострельность, скорость передвижения, радиус поражения - эти параметры изменяются самым серьезным образом! Теперь возникает реальная необходимость в бережном отношении к «опытным» юнитам.

Конечно, встречаются и более обычные миссии, действие которых проходит за городской чертой. Например, в тропиках или на Урале. Конечно, это несколько скучнее, но и тут разработчики сделали все, чтобы разнообразить нам жизнь. Взять хотя бы нейтральные сооружения, которые можно захватывать инженерами. Буровые вышки будут снабжать вас дополнительными ресурсами, ремонтный цех бесплатно отремонтирует потрепанные в боях танки, а захваченные аэродромы предоставят ни с чем не сравнимую возможность сброса десанта в любое место на карте через определенные промежутки времени.









Прикольных юнитов и вообще приколов в игре хватает. Взять хотя бы советского «разрушителя» (desolator). Этот солдат, вооруженный радиационный пушкой, просто распыляет своих противников. Эффект необычайно красивый. Сумасшедшие иваны (Crazy Ivan) обожают все минировать. Включая даже коров… У американцев, прошу прощения - союзников, тоже хватает разных оригинальностей. Например, танк «Мираж» умеет превращаться в деревья, камни, кусты и пр. Противник обычно довольно долго тормозит, пытаясь отличить опасный куст от неопасного. Поверьте, это весело. Или, скажем, хронолегионер. Этот парень умеет мгновенно перемещаться из одной точки на карте в другую. При этом его способ атаки чрезвычайно сложно описать и объяснить. Единственное, что раздражает - это дирижабли. Кто придумал их использовать в боевых действиях, непонятно. Возможно, впрочем, они из титанового сплава. Очень удачным нововведением мне показались дополнительные возможности у некоторых юнитов. Пехотинцы союзников, например, кроме всего прочего, умеют мгновенно окапываться и вести огонь из крупнокалиберных пулеметов, что предоставляет дополнительные преимущества при обороне. Советский харвестер теперь вооружился слабенькой пушкой, а харвестер союзников теперь может мгновенно телепортироваться.

Остались и традиционные ultimate weapon'ы. Советский Союз по старинке балуется атомными бомбами. Утонченные союзники предпочитают устройство, контролирующее погоду. Должен сказать, что мощность супероружия по сравнению с Red Alert значительно возросла. Атомная бомба, например, вызывает больше ассоциаций с прародителем серии - Command&Conquer. Шлеп - и полбазы нет. Правда, супероружие всегда визуально доступно противнику, кроме того ему же доступен еще и отсчет времени по зарядке бомбы или бурь… В общем, пользоваться этими радостями нужно осторожно.

Некоторые незначительные изменения случились с интерфейсом. В частности разработчики решились, наконец, отделить в правом меню хозяйственные строения от оборонных сооружений, пехотных юнитов и бронетехники. Стало значительно удобнее. Хотя хвалить Westwood за то, что нужно было сделать давным-давно, было бы немножко странно.

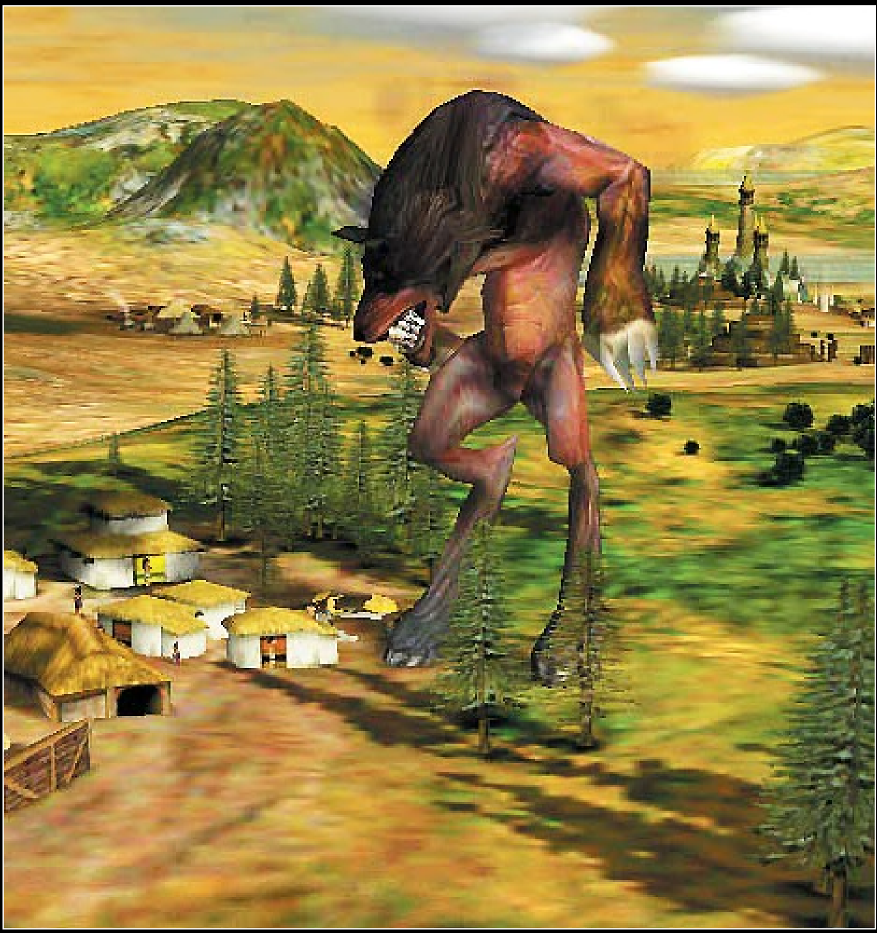
Почему русские в игре говорят исключительно по-английски, изредка вставляя в свою речь что-нибудь вроде «да!» и «дасвиданя»? Вопрос не сложный, но праздный. Если бы граждане Советского Союза в Red Alert 2 говорили бы на русском, то англоязычная игровая общественность их не понимала бы. А так - все в порядке. Ну, а чтобы все было похоже на реальность, русские говорят с жутким, совершенно неправдоподобным акцентом. Жаль, что не осталось знаменитого «акхноледж». Впрочем, «фомазараша» возмещает отсутствие многих перлов, можете мне поверить. Да, не забудьте, в фамилии Романов ударение ставится на последний слог!

С технологической точки зрения Red Alert 2 стал… хуже. Хуже, чем Tiberian Sun. Мы уже, понимаешь, привыкли к воксельным поверхностям, к свободно изменяющемуся ландшафту, закупили необходимое железо, а тут выясняется, что воксели все тормозят. Причем выясняется это чуть ли ни от самих разработчиков. Почему они раньше до этого не могли догадаться, понять сложно. В общем, вокселей нет, хотя, надо признать, действительно ничего не тормозит. Впрочем, Tiberian Sun вроде бы тоже не тормозил. И вообще, мы говорим о двумерной real-time стратегии, которая вышла в четвертом квартале 2000 года.

А вообще-то, забудьте содержание предыдущего абзаца. Это так, дань формальности - надо же было поругать компанию за наглый консерватизм, переходящий порой в архаизм. Выглядит все настолько здорово, что о трехмерности как-то даже забываешь. Главное - безумное разнообразие и тщательная проработка каждого объекта. Подавляющее большинство которых вдобавок ко всему интерактивно. Местами даже чересчур. Ну где это видано, чтобы пляжные коврики взрывались как связка динамита? Небольшие переборы с освещением также, думаю, не особенно расстроят любителей RTS. А ролики… Черт возьми, почему так получается только у Westwood? Никаких пикселей, никаких квадратиков, и вдобавок ко всему крутится видео в высоком разрешении!

Не хотелось бы заканчивать банальностью типа: «Это лучшая двумерная real-time стратегия!». Представьте себе, выпустит сейчас какой-нибудь мэтр игровой индустрии платформенную аркаду. Навороченную, яркую, разнообразную, интересную. Было бы странно назвать ее лучшей платформенной аркадой. Поле битвы расчистилось после того, как клонмейкеры разбрелись кто куда. Кто-то уныло лабает 3D-стратегии, кто-то заинтересовался другими жанрами, кого-то вообще в индустрии не осталось. И только Westwood свято хранит традиции, придуманные ею же самой. Не пропустите эту игру.. ● .


107 FM радио
Станция 2000
V лет
отличный возраст
start-stop
power
on
off
33
45
ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ



BLACK & WHITE SPECIAL

«Игрок сможет взять из этого мира любое существо, выучить и натренировать его так, как ему самому этого захочется. Что получится в результате, достоверно не скажет никто. У каждого человека будет свой собственный, абсолютно уникальный опыт общенияс миром Black & White».

Питер Молине

Сергей Овчинников



Можно долго говорить о магической системе, живом интерактивном мире, обилии заклинаний и возможностей в Black &White, но все же главным действием в этой игре является воспитание и использование возможностей живого существа, которое вы сами выбираете, выращиваете и за которое, в конечном счете, как за ребенка, несете ответственность. Титаны в Black & White - это не какая-то независимая раса сверхсуществ, напротив, они представляют собой обычных животных из мира Eden, десятки и сотни сородичей которых бродят по лесам и полям. Но лишь одному из них повезет стать воспитанником Бога. Кто из них придется вам по вкусу? Горилла, лев, тигр, волк, медведь, черепаха, корова или, может быть, вы захотите превратить в услужливого титана одного из жителей своей деревни? Как ни странно, но у разных существ начальные параметры и схемы развития практически не отличаются друг от друга. Впрочем, кое-какие особенности все-таки есть. Так, у хищников чуть больше с самого начала агрессивности, но все это, поверьте, со временем можно с легкостью изменить, вырастив лапочку-тигра, который будет разгуливать по полям и нюхать ромашки.

Система выращивания и воспитания титанов, которой так гордится Lionhead, не только отслеживает все действия, которые вы производите с титаном, она еще и следит за тем, чем вы занимаетесь помимо того времени, которое проводите с малышом. Ведь он тоже все видит и чему-то там учится, пытаясь копировать действия своего родителя. Так что учить малыша добру, а самому между тем творить зло у вас никак не получится. Основной же элемент воспитания заключается в типичном для большинства современных родителей «методе кнута и пряника». Следя за тем, что делает и чего не делает ваш малыш, вам придется или поощрять его, или, соответственно, наказывать. А иначе откуда он узнает о том, что кушать людей нехорошо?





Чему можно научить титанов (впрочем, многому из перечисленного они научатся сами):

1. Бросать камни, астероиды, fireball'ы, деревья и прочие предметы.
2. Ловить камни, астероиды, fireball'ы, деревья и прочие предметы.
3. Бросать их снова.
4. Выкорчевывать с корнями деревья.
5. Жрать людей.
6. Танцевать под вашу любимую музыку (MP3 или на CD).
7. Жалобно скулить и отправляться «по своим делам» при малейшем приближении опасности.
8. Играть деревенскими жителями в бейсбол, используя выкорчеванные деревья (см. пункт 4) в качестве биты.
9. Обижаться на своего повелителя, отказываясь ему подчиняться, и получать в награду кучу тумаков, пощечин и подзатыльников.
10. Играть в шахматы (навряд ли получится, но можно попробовать).



NEVER WINTER NIGHTS

Сергей Дрегалин, Юрий Поморцев

Банальности из серии «кто такая BioWare и чем она отметилась на знакомом поприще» мы опустим. Давайте сразу подойдем к Neverwinter Nights, минуя долгие окольные пути. Поэтому читайте и облизывайтесь вместе с нами...

«...приключения ваших героев на этом не закончатся! Вскоре вы сможете экспортировать их в новую игру — Neverwinter Nights...»
Цитата из Baldur's Gate II

ОХ УЖ ЭТИ НОЧКИ!

Neverwinter Nights – проект, который во сто крат более революционен, нежели достопочтенные Baldur's Gate вместе взятые. Это не «воплощение правил AD&D энной редакции» на компьютере. Это и есть *сама* система правил. Ни больше, ни меньше.

Давайте сначала обозрим всю картину панорамным планом. **Neverwinter Nights** представляет собой цепочку связанных между собой модулей. «Модуль» в данном случае ничем не отличается от одноименного творения из настольного варианта AD&D. В нем могут находиться десятки игроков под чутким руководством ведущего (DM – Dungeon Master) – и все это в реальном времени, в потрясающем трехмерном обличье, а главное – в онлайне.

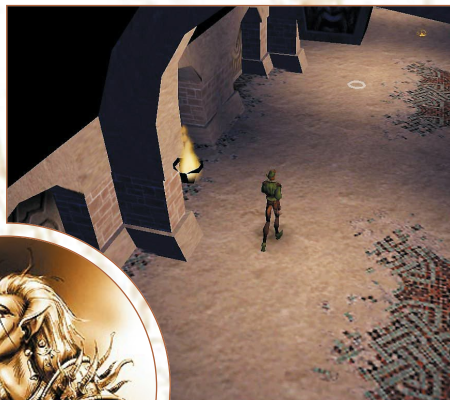
Но – стоп. **Neverwinter Nights** не является «еще одной» Ultima или Asheron's Call, отнюдь. На то есть как минимум две причины – во-первых, игра без проблем поддерживает однопользовательский режим, а, во-вторых, ей не нужен особый сервер (система серверов), чтобы организовать мощное действо для дюжины-другой игроков со всего мира. Скорее в технологическом смысле это ближе к Diablo – только не распространяйте это высказывание на игровой процесс!

Итак, представьте себе настоящую идиллию. Вы – ведущий настоящего модуля, в котором копошатся воины, маги, воришки и прочие личности самых разных классов и рас. Все они отыгрывают расписанный вами сценарий, выполняя квесты и разгадывая изящные загадки. При этом вы вольны держать отважных искателей приключений в постоянном напряжении – то подбросить отряд монстров, то установить ловушку, то предстать могущественным злодеем... Или наоборот – видя, что подопечным стало совсем худо, явиться на подмогу в образе седого старца-мага (подозрительно похоже на Гендальфа) и разметать супостатов с помощью молний и огня... Сказка! Точнее, не сказка, а **Neverwinter Nights**...

ЭЛЕКТРОННЫЕ КУБИКИ

Но от высокопарных мечтаний – к прозе жизни. **Neverwinter Nights** – будет представлять собой электронную реализацию правил Третьей редакции AD&D, которая была благополучно выпущена в свет в августе этого года. Следовательно, на выбор нам предложат семь рас: Humans, Elves, Half-Elves, Dwarves, Gnomes, Halflings, Half-Orc и двенадцать классов: Wizards, Priests, Paladins, Druids, Rangers, Fighters, Rogues, Bards, Sorcerer, Barbarian, Monk. Плюс к этому – специализации (kits), о которых мы рассказывали в прохождении Baldur's Gate II.

Другие полезные цифири – пять десятков базовых видов монстров, на каждый из которых уготовлено по три-пять разновидностей. Общая палитра колоссальна – от орков до драконов. Заклинаний насчитывается около двух сотен, причем виртуальную жизнь получили даже такие экзотические спеллы, как серия Wish. Не забывайте, что в игре есть *настоящий* ведущий, и именно он определит, исполнить или нет, это заклинание. Так-то.



ДОСЬЕ

Платформа: PC, Mac Жанр: On-line CRPG Издатель: Interplay Разработчик: Bioware Требование к компьютеру: Pentium II 233, 64MB RAM, обязательно 3D-акселератор Количество игроков/Сеть/ Интернет: до 64 Интернет: http://www.bioware.com/nwn/index.html Дата выхода: второй квартал 2001 года





Главное достоинство движка NWN - первоклассное освещение и тени в реальном времени.



ГЕРОИ



Увы, импортирование персонажей из Baldur's Gate 2 в Neverwinter Nights является не более чем рекламным трюком. Дело тут вот в чем. Формально импорт возможен, причем все параметры персонажей будут максимально точно воспроизведены и адаптированы для новой редакции. Но вот сделать таких персонажей «закрытыми» нельзя. Существует один путь — снизить их до первого уровня с соответствующими потерями в характеристиках, умениях, заклинаниях и т.п.





Одиночная игра будет представлена блоком из приблизительно 25 модулей, связанных общим сюжетом и дополненных изрядным количеством дополнительных квестов. На прохождение всего этого торжества фантазии потребуется не менее 60-100 часов, что вполне сравнимо с временем, затраченным на прохождение второго Baldur's Gate. По стилистике нас ждет нечто схожее – эпическая история, козни Зла, множество колоритных NPC, оригинальная развязка... Список можно продолжить.

ВСТРЕЧАЕМ *АВРОРУ*

Технологически **Neverwinter Nights** базируется на улучшенном движке Omen, том самом, который благополучно был откатан на MDK2. Однако модификация для **Neverwinter Nights** столь сильно отличается, что движку было присвоено уникальное имя – Aurora.

Скриншоты впечатляют. Трехмерный движок на всю катушку эксплуатирует ускоритель, и за счет этого игровая графика смотрится более чем достойно. Но самое главное, Aurora не предъявляет никаких специфических требований – был бы акселератор, и порядок. А разрешение подбирается автоматически, без ущерба для игрового процесса – все меню и окна масштабируются и появляются лишь на некоторое время.

Больше того, в **Neverwinter Nights** нет такого понятия, как статичный интерфейс. Нужно сделать какое-то действие, которое не укладывается в рамки стандартного «point'n'click»? Запросто – щелкаем правой кнопкой мышки и выбираем нужный пункт из меню, выполненного в виде круга. Удобно и эффективно!

Но вернемся квозможностям движка. Смена дня и ночи, эффекты цветного освещения, наложение текстур – все это хорошо, но ум не будоражит. А вот тени... Какие в игре тени! Посмотрите на несколько характерных картинок, они того стоят.

Кроме того, трехмерная графика привнесла еще целую гору новых возможностей, которые не были реализованы в проектах на движке Infinity (земля ему пухом!). Например, использование двух оружий одновременно – точнее даже не само использование, а визуализация этого процесса. Поединки станут сто крат эффектнее – все же, как ни крути, а плавная анимация с уймой различных движений дает сто очков заранее отсчитанным дергающимся спрайтам... Кроме того, появится больше свободы по части костюмирования и придания индивидуальности своему персонажу. К выбору из шести цветов для героя (цвет волос, кожи и пр.) будет добавлено бесчисленное множество фасонов самых разных предметов экипировки. Суммарно всех комбинаций вполне достаточно, чтобы удовлетворить даже самую буйную фантазию и самые смелые стилистические изыски.



Многих смущает загадочное название — «Neverwinter», что бы это значило? На самом деле ответ на этот вопрос становится очень простым, если узнать, где происходит действие игры. А происходит оно в северной части побережья Меча (Sword Coast), между двумя городами — Neverwinter и Luskan. Вот вам и ответ!

Разговаривать между собой персонажи могут тремя способами. Первый – класси-



Толпы полигонных монстров не мешают героям заниматься любимым делом.То есть, бездельничать…

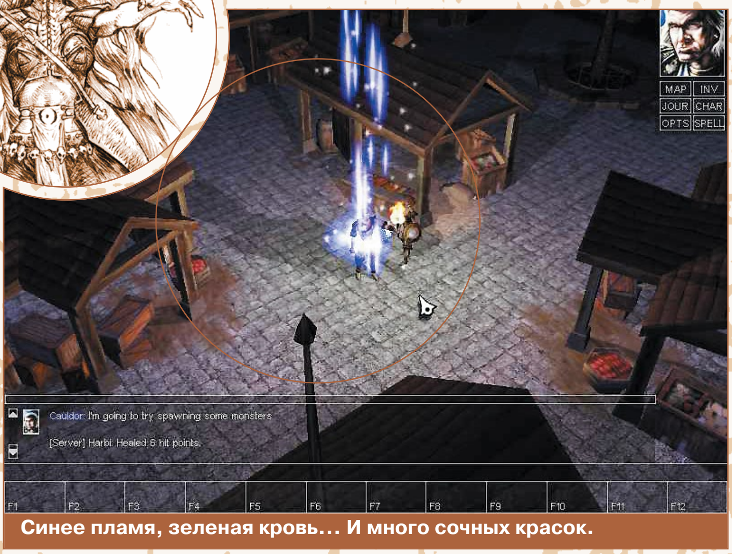












Синее пламя, зеленая кровь… И много сочных красок.

ческий – посредством долгого и упорного стука по клавишам. Второй – чуть более прогрессивный – с помощью заранее созданных «горячих» клавиш. Ну а третий – наиболее прогрессивный – через микрофон и наушники, прямо в реальном времени с минимумом задержек и максимумом эмоций. То, что этот режим будет реализован, – факт, однако конкретная технология пока еще неизвестна.

Сражения выполнены в классическом для Diablo II стиле... Шутка. Часть навыков герои будут использовать автоматически (например, обращение с оружием, удары в спину, парирование атак, выбивание оружия и пр.), а часть – только по вашему приказу. К последним относится применение заклинаний, использование определенных скиллов и др.

ПОРТАЛЫ В ИНЫЕ МИРЫ

Как бы ни был силен одиночный режим **Neverwinter Nights**, конек игры – многопользовательские деяния. Собственно, только в последнем случае возможны приключения команды играющих под бдительным присмотром полубожественного ведущего.

Многопользовательский режим реализован следующим образом. Любой игрок может сделать собственный модуль-мир при помощи такого мощного инструмента, как Neverwinter Tools. Под этим названием скрывается редактор, который обладает воистину неисчислимым набором возможностей. Самое простое, что приходит на ум, – рисование собственных ландшафтов, расстановка объектов, заселение NPC и монстрами, задание свойств и особенностей предметов… Да все что угодно!

После этого свежеиспеченный ведущий зазывает на огонек игроков. Однако, он волен впускать в свой новый мир далеко не каждого встречного-поперечного. Например, оставить у ворот тех, кто отмечен клеймом PK, или тех, чей уровень выше 18-го. А после этого начинается игра. Как уже говорилось, ведущий может полностью контролировать процесс игры, точно так же, как контролировал бы его в «бумажной» ролевушке. В частности, он может поставить игру на паузу – увы (или к счастью?), в **Neverwinter Nights** такой прерогативой обладает только ведущий, и на игроков сие право не распространяется.

Настройки модуля могут принципиально разниться. Ну, например, в одном мире за смерть персонажа следует немедленное воскрешение, а в другом – удаление персонажа с сервера (совсем мертвый будешь!). Точно так же изящно решена проблема персонажоубийства (Player Killing). Одни сервера допускают киллеров на свои просторы, другие – строго запрещают вход, третьи – разрешают, но только в режиме «команда-на-команду», четвертые – располагают двумя четко разделенными областями, на которых персонажи либо могут, либо не могут (что-то одно) убивать друг друга.

Технически вы можете создать свой собственный сервер, на котором будет реализован созданный вами модуль. Однако существует возможность расширить свой мир с помощью порталов, которые выведут игроков к другим мирам (серверам). Просто и изящно, но, тем не менее, не забывайте, что ваш персонаж может быть вхож далеко не во все миры...

Специально для **Neverwinter Nights** будет запущен мощный выделенный сервер – neverwinter.net. Помимо чата и приватных комнат для бесед игроков, на этом сервере будет и специальная служба под названием Character Vault, или в вольном переводе – хранилище персонажей. Именно там будут держаться сведения о «закрытых» персонажах – аналогично «закрытым» и «открытым» персонажам Diablo II. Разумеется, никто не мешает хранить чаров и на других серверах или даже у себя на винчестере, однако ценность таких ребят невелика.

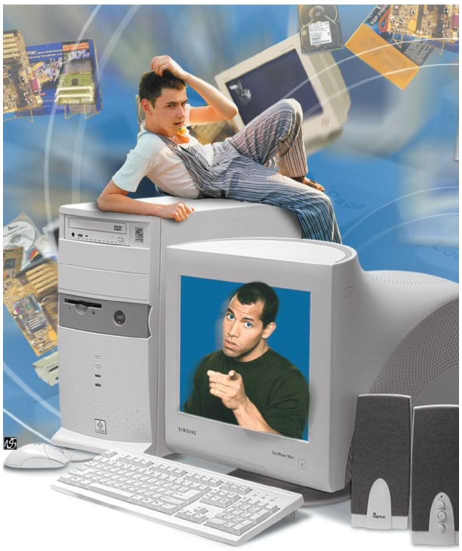
Несколько минут, проведенных за чит-редактором, сделает супергероя из любого только что сгенеренного персонажа. А вот «закрытым» чарам такое не светит – перед каждым сохранением на просторах сервера они пройдут через набор фильтров, которые дадут четкий ответ на вопрос: «А не слишком ли быстро мужает наш герой?».

Пожалуй, на этом можно поставить точку. Пройдемся еще разок по ключевым особенностям Neverwinter Nights для закрепления материала. Игра ориентирована на сетевую игру, хотя и в полной мере поддерживает однопользовательский режим. С помощью мощнейшего инструментария можно создавать собственные модули и выступать в роли ведущего, полностью повторяя «бумажные» ролевые игры. Проект является электронным воплощением правил Третьей Редакции AD&D. Остальное – детали.

Все это счастье появится приблизительно во втором квартале будущего года. Как сказали ребята из BioWare, «вообще-то, мы прицелились на первый квартал 2001 года, однако Interplay заинтересована только в исключительно качественных и технически безупречных играх, поэтому...». В общем, весной должно грянуть. Тогда-то и оторвемся по полной!

Neverwinter Nights — далеко не оригинальное название. В начале девяностых существовала одноименная игра, которую выпустила небезызвестная America On-Line (AOL). Вся изюминка состоит в том, что бородатый проект... тоже был онлайновым и предполагал участие аж 500 человек! Другой вопрос, что графикой там и не пахло (и уж тем более, трехмерной), а общий размах был несколько скромнее. Что тут сказать — да будет славен технический прогресс! И BioWare с Interplay — пророки его...

Инструментарий Neverwinter Tools пока еще находится в разработке. Однако же сейчас совершенно ясна его концепция — простота и богатая функциональность. Например, создание огромного мира будет совсем не сложным занятием — он буквально рисуется с помощью кисточки размером 10x10 метров. При этом отдельные участки состыковываются автоматически, а недостающие территории заполняются — все направлено на то, чтобы сэкономить время Творца.









Примерно в двадцати парсеках от сектора Лентис в направлении созвездия Стрельца, среди плотных пылегазовых облаков находится странное звездное скопление. Навигация там смертельно опасна, и корабли, случайно попавшие в те места, могут месяцами искать на ощупь свободные от пыли и обломков «окна»— для того чтобы разогнаться и совершить гипер-переход в другие звездные системы.

Михаил Кабанов

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

В 4120 году Федерация Зеленого Кольца отправила в недра скопления спасательную экспедицию. Эта экспедиция так никого и не спасла, но зато обнаружила на поверхности одной из планет действующие сооружения исчезнувшей расы «зодчих»: энергетические станции – «генераторы» – и «телепорты». Так был открыт Лабиринт – система порталов, которые соединяли между собой планеты в системах неведомых звезд.

Конечно, путешествия через эти странные порталы были очень опасны. Кроме того, ни один «телепорт» ни разу не смог переправить предмет, превосходящий по весу и объему обычного человека. В космическом скафандре и с парой солидных чемоданов. Но очень скоро в Лабиринте появились первые поселенцы.

Потом настал черед огромных и могущественных межпланетных корпораций, входящих в Торговую Лигу, среди них были и TransGal, и ISCom. Для разведки и охраны собственных интересов сразу несколько компаний разработали концепцию автономных промышленных баз. Началась хаотичная колонизация планет Лабиринта. Разумеется, очень скоро интересы различных корпораций начали пересекаться – вблизи обнаруженных «генераторов» и «телепортов». И тут выяснилось, что мирные горнодобывающие комбайны на самом деле ни что иное, как огромные боевые машины (варботы), оснащенные самым современным оружием. Столкновения отрядов «железных колонизаторов» быстро стали напоминать самые настоящие войны.



ДОСЬЕ
Жанр: Action/Strategy Издатель: Никита
Разработчик: Никита
Онлайн: www.nikita.ru
Дата выхода: декабрь 2000

Во время одной из таких «операций» местный контрабандист Дон Баллен вынужден был бежать через «черный телепорт» – так в Лабиринте обычно называли порталы, «из которых не возвращаются». Через пару месяцев больной и почти выживший из ума, он появился опять. Врачам TransGal удалось составить из разрозненных фрагментов почти всю историю его невероятного путешествия. Оказалось, что Баллен случайно наткнулся на легендарный «центральный портал» и даже научился как-то управлять «телепортами». Но самое главное – он видел в Лабиринте «нечто» и ушел живым, лишившись при этом рассудка.

Путевой дневник контрабандиста попал в руки Виндиго – начальника «сил безопасности» корпорации TransGal. Таким образом, у исследованной части Лабиринта появился самозваный, полновластный и суверенный правитель.

Лишившись возможности дальнейшего освоения системы лабиринта и поиска следов загадочных «зодчих», руководство Федерации послало несколько боевых десантов с целью разведки позиций мятежников и подготовки плацдарма к высадке миротворческой экспедиции. В то же время один из правительственных чиновников, упорно



Пока все это назвается “Железная Стратегия”. Но разработчики не раз уже обмолвились о том, что готовят сюрприз…

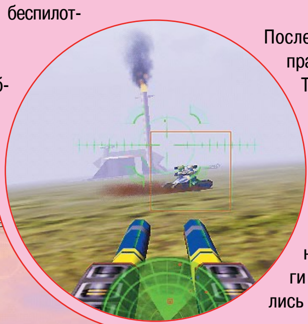


Отдельного внимания заслуживают предусмотренные в игре миссии TUTORIAL. Всего их четыре, и каждая из них создана таким образом, чтобы поступательно и ненавязчиво ввести геймера в курс игры, освещая все возможности героя со всех сторон. В них игрок приобретает навыки передвижения по местности, использования вооружения своего боевого костюма, навыки прицельной стрельбы и использования строительных юнитов.

выступавший за мирное урегулирование конфликта, допустил «утечку информации», и мятежники заранее узнали о подготовленной операции. Виндиго пустил в ход оружие «зодчих». В результате все корабли десанта были уничтожены еще на орбите. Единственным исключением оказался боевой космический крейсер. По некоторому стечению обстоятельств его капитаном оказались... вы.

Рея расположена довольно далеко от внешней границы скопления, причем рядом с ней находится довольно большое «окно», известное как «полость Хартмана». Координаты звезды были вычислены на основании анализа данных, полученных беспилотными зондами.

Планета Теллус была выбрана для высадки десанта



чально права на разработку Логи получили тенгрийцы – ими были заложены знаменитый рудник «Серебряный глаз» и база Атаган. И база, и рудник были почти полностью разрушены мятежниками Виндиго.

После войны федеральное правительство выкупило у Тенгри «Серебряный глаз» и базу Атаган, а затем передало их в виде компенсации за военные потери колонистам с Виланда. Однако все попытки вновь наладить разработку Логи до сих пор не увенчались успехом.

Опасные животные: на планете обитает очень крупное и весьма опасное животное, которое обычно называют «сухопутной креветкой», – это настоящий живой танк, и встреча с ним может быть фатальной для любого боевого робота.

Тиманго – самая крупная луна газового гиганта Кронос. Постоянного населения на планете не было вплоть до самого мятежа сторонников Виндиго. Опасные животные: на планете обитает крупный и опасный стайный хищник – так называемый «панцирный червь», или «червь-пескорез». На самом деле каждая особь является симбионтическим сообществом настоящего червя и «наездника» – животного, родственного земным членистоногим.

Лакс – очень странный землеподобный мир. В настоящее время Лакс находится на стадии глобального оледенения, вызванного постепенным угасанием центрального светила.

Согласно гипотезе Перье, которую он изложил в одной из своих ранних работ еще до злосчастной экспедиции на Тиманго, Лакс является родиной строителей телепортов – «зодчих». Это предположение до сих пор вызывает споры среди археологов – тем более, что планомерные исследования планеты так и не были проведены из-за трудностей с доставкой оборудования через систему телепортов. Так или иначе, все остатки лаксианской культуры погребены сейчас под трехкилометровой толщей ледника.

Самым известным артефактом на поверхности Лакса является так называемая Черная Башня – точнее, ее руины. Считается, что через ее Телепорт можно добраться до «центрального портала» – самого главного Телепорта, из которого возможен неограниченный доступ к любому участку сети.

Каждый из описанных миров в той или иной мере враждебен к человеку, некоторые более, некоторые менее. Ни в одном из них нет домашних животных, так что не пытайтесь заниматься дрессировкой обитателей планет. Еще одно предостережение: если в информации о планете не указано, есть ли там опасные животные или нет, то не следует думать, что их там точно нет. Любой даже самый маленький и безобидный на вид представитель местной



Действие игры происходит во мире, который знаком нам по “Паркану”.



ПЛАНЕТЫ «СИСТЕМЫ» ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Single Player часть игры включает 5 кампаний, по несколько миссий в каждой из них. Боевые задания проходят на разных планетах, которые связаны друг с другом системой межпланетных телепортов, связывающих столь непохожие друг на друга миры.

Тара – Молодая землеподобная планета в системе Бранда – небольшой желтой звезды на самой периферии скопления. Вторая космографическая экспедиция Скарсгарда открыла эту планетную систему совершенно случайно – во время поисков чистых «окон» среди пылегазовых облаков. Позднее планета была заселена переселенцами с Тенгри и Специи. После того, как началось серьезное изучение Лабиринта, Федеральная Служба Изысканий построила на этой планете ремонтную базу и учебный полигон.

Теллус – старая землеподобная планета в системе Реи. Рея – это звезда класса G7 – является одной из четырнадцати звезд Лабиринта, координаты которых известны в настоящее время. Для справки: всего официальный каталог Лабиринта насчитывает 207 надежно установленных планетных систем, хотя на самом деле уже сейчас известно более четырехсот.

прежде всего из соображений внезапности. Кроме того, командование Флота Метрополии полагало, что мятежники блокировали работу Телепортов только по периферии скопления, не нарушая коммуникаций в своем глубоком тылу.

Опасные животные: пузырник, летающая «медуза». Примитивный, но весьма опасный стайный хищник.

Алари – молодой мир в системе звезды Акрон. Из-за исключительно сложного, изрезанного горного рельефа он никогда не был толком исследован. Карты известных районов Алари были составлены на основании отчетов первой и второй экспедиций Фрезера.

Постоянного населения на планете нет, хотя и известно, что компания TransGal организовала в свое время несколько автономных баз в долинах, лежащих вдоль маршрута Фрезера.

Опасные животные: на планете обитает разновидность летающей рептилии, известная как «аларанский дракон». Животное исключительно опасно даже для сравнительно большихварботов. Колонисты рекомендуют избегать столкновения с ним или расстреливать стаи с максимальной дистанции.

Логи – вулканический мир в системе красной звезды-гиганта Сурт, которая захватила планету при пролете сквозь формирующееся звездное скопление. Планета имеет плотное металлическое ядро и весьма богата тяжелыми металлами и радиоактивными элементами.

Планета была открыта второй экспедицией Фрезера (Федеральная Служба Изысканий) во время исследований сети телепортов. Первона-

фауны не упустит возможности отправить вас на тот свет. Для тех, кто не прочитал этого совета, а решил выступить в виде дрессировщика инопланетных «кошек», все-таки есть спасение: игрок начинает свой путь в боевом костюме, который оснащен автоматической пушкой, лазерной установкой, плазменной пушкой и небольшим комплектом самонаводящихся ракет. Но даже самый страшный аларанский дракон покажется вам безобидным котенком по сравнению с кланом мятежников, оснащенных последними видами вооружений, которые ни в чем не уступают, а в чем-то и превосходят ваше. Для того чтобы достигнуть должного уровня технологии и выйти победителем из борьбы с кланом мятежников вам придется захватывать нейтральные здания и здания противников, строить заводы и шахты, развивать технологический уровень с помощью лабораторий и увеличивать численность и боевую мощь своей небольшой армии.

Если говорить о моделях отрядов ЖС, то стоит отметить каждый из 2500 полигонов, показываемых игроку на максимальном уровне детализации. Не надо расстраиваться и обладателям слабых компьютеров — 4 уровня детализации, так называемых LOD`ов — level of details — не дадут в обиду людей, только собирающихся провести легкий upgrade системы.



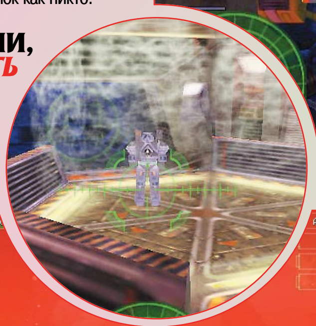
Атмосферные эффекты — предмет гордости разработчиков.

ОТКУДА *НОГИ* РАСТУТ

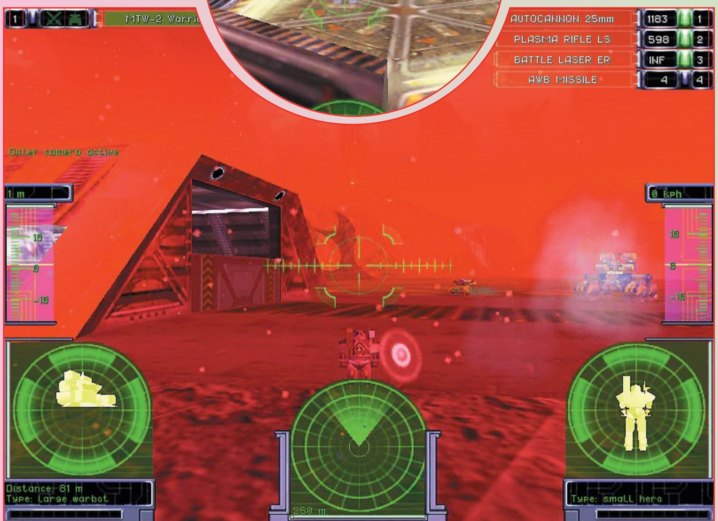
Игровая концепция в том числе была построена и на прогнозе экспертов США, согласно которому военная доктрина, принципы и методы применения вооруженных сил, а также организация и экипировка вооруженных сил изменяется. Так, согласно прогнозам, в гипотетической «Войне – 2010» плотность войск достигнет величины порядка 2.4-2.5 чел. на 10 квадратных километров (для сравнения: Первая Мировая – 4040 чел. на 10 кв. км; Вторая Мировая – 360 чел. на 10 кв. км; война в Персидском заливе – 23.5 чел. на 10 кв. км.), что в очередной раз заставляет сомневаться в правдивости поговорки «один в поле не воин», а наш герой изначально одинок как никто.



МИССИИ, *КАК* ОНИ *ЕСТЬ*



Отдельного внимания заслуживают предусмотренные в игре миссии TUTORIAL. Всего их четыре, и каждая из них создана таким образом, чтобы поступательно и ненавязчиво ввести геймера в курс игры, освещая все возможности героя со всех сторон. В них игрок приобретает навыки передвижения по местности, использования вооружения своего боевого костюма, навыки прицельной стрельбы и использования строительных юнитов.



Движок “ЖС” готов дать фору любому Battlezone.

Есть еще несколько миссий для одного игрока – это миссии Скирмиш. В них идет война двух кланов, изначально одинаковых по своему технологическому развитию, одним из которых, как вы, скорее всего, уже поняли, является клан игрока. Здесь все зависит от тактических способностей боевого командира, коим вы и являетесь. Боевое задание в миссии одно – уничтожить и захватить все, что принадлежит клану противника, и уничтожить все его боевые единицы. Искусственный интеллект противника делает эту задачу довольно трудновыполнимой (за подробностями об AI игры следует обращаться к номеру 78 СИ за ноябрь этого года – там можно найти мое обширное интервью, посвященное AИ и только AИ Железной Стратегии).

Железная Стратегия, как известно, совмещает сразу три жанра: action, RTS и роботосимулятор. При этом каждый играющий может попробовать себя в различных ролях в любое время по своему желанию: от солдата или пилота, управляющего большой машиной, до генерала, отдающего приказы юнитам и подразделениям, что особенно интересно при сетевой игре. Очень приятно наблюдать совмещение действия на ландшафте и внутри зданий в реальном масштабе времени, что вносит значительное разнообразие в игровой процесс.



Конечно, не все так славно в датском королевстве. В демо-версии отчетливо просвечивает наклонность игры в сторону экшен-жанра, когда стратегическая составляющая больше уходит в тень. Разработчики обещают внести соответствующие коррективы, чтобы стратегоманам тоже было место среди поклонников ЖС.

И еще один, весьма важный недостаток. Я частенько пишу про отечественные игры (хотя бы взгляните на уже вышедшие интервью в Лаборатории Создателя Буратино), поэтому недогадливый уже мог догадаться, что кое-кто (не будем показывать пальцем) в некотором роде патриот. С трудом описываются печатными словами впечатления от демо-версии игры, в которой абсолютно _все_ на английском языке. Нет, мы все понимаем, но уж будьте любезны...

ГРАФИКА — ОЧЕНЬ *ДАЖЕ...*

Отдельных слов заслуживает графическая составляющая игры. Ведь игре мало быть играбельной, но и уровень «красоты» и «трехмерности» должен находиться на достойном уровне (одним из исключений может быть Arcanum, где даже спрайты, правящие этим обширным миром, приводят в неописуемый восторг). Если говорить о моделях отрядов ЖС, то стоит отметить каждый из 2500 полигонов, показываемых игроку на максимальном уровне детализации. Не надо расстраиваться и обладателям слабых компьютеров – 4 уровня детализации, так называемых LOD`ов – level of details – не дадут в обиду людей, только собирающихся провести легкий upgrade системы.

На визитную карточку игры также вписаны полностью реалистичные погодные условия: движок позволяет воспроизводить не просто резкую смену дня и ночи, а плавный переход от розового туманного рассвета к багровому с молниями закату; дожди, туманы, снег также скрасят пребывание в мире больших варботов и хитроумных кланов.

Боевые роботы, оставляющие за собой клубы пыли, или огромные трубы завода, покрытые копотью, и вырывающиеся из них струи пламени в облаках едкого дыма; слепящий луч света, пробивающийся из-под поверхности земли и подсказывающий нам месторождение минералов; гигантские светила, перемещающиеся по небосклону – все это не кадры из фильма или ролика. Лучше, как говорится, раз увидеть, чем сто раз про это прочитать.

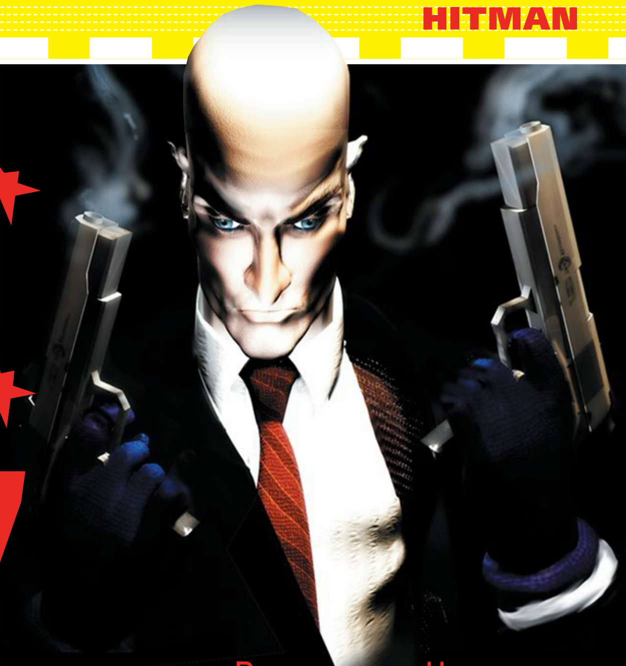
Говоря о слепящих лучах света и о свете вообще, необходимо отметить, что в игре реализованы два типа освещения. Внутри зданий используется освещение LightMap, рассчитанное методом Radiocity; снаружи – динамическое освещение объектов (естественно, объекты отбрасывают тень).

Из эффектов, бросающихся в глаза при первом приближении, стоит отметить разные типы прозрачности, отражение в воде, аппаратное освещение.

Есть все основания верить, что на этом разработчики не остановились, но об этом расскажем как-нибудь в другой раз, например, когда игра уже выйдет.


PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ
NIKITA
WWW.NIKITA.RU

HITMAN CODENAME 47



Вячеслав Назаров

Недавно, глядя на мучающегося в конвульсиях таракана, задавленного модным лакированным тапком одного из моих коллег, я вдруг задумался о смерти. Конечно, это крайне неприятная форма бытия, однако внимание к себе она приковывает не хуже порномультсериалов и исторических боевиков Марины Александровой.

И давайте теперь попробуем задуматься над тем, как люди уходят в царство вечной охоты. Если принять как факт, что новорожденных младенцев приносят аисты, то и получается, что умирают хомо сапиенсы следующим образом: их просто-напросто уносят все те же аисты. Но это то, что касается людей-человеков. Сказочным персонажам так везет далеко не всегда. Особенно хорошо это видно на примере Чечни. Однажды мне поведали такую историю...

Горная республика. Зима. На посту стоит молодой солдат. Вдруг в караулке слышат очередь, доносящуюся с того самого поста. Весь военный коллектив подрывается и летит к месту стрельбищ. Тут же навстречу им бросается солдатик и начинает взахлеб объяснять ситуацию: «Товарищ сержант, тут мимо шел злой ваххабит, с мешком, бородатый! Ну, я его и того...» Сержант подходит к телу, задумчиво смотрит на него и говорит: «Вот из-за таких глупых бойцов, как вы, рядовой, мы уже третий год без Деда Мороза...».

Безусловно, столь тяжелые условия могут буквально сломать человека, превратив его в бездушную машину для убийств. Например, в такую, какую нам готовятся представить в проекте **Hitman: Codename 47,** где игрокам предстоит сыграть благородную роль наемного убийцы.

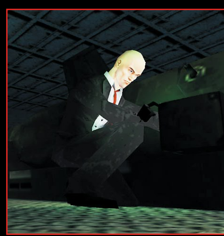
Стоит сразу отметить, что в новой игре виртуальным бойцам будет уготована участь не простого убийцы с тремя классами образования, вытатуированными на лбу, а генетически сконструированного лысого монстра-терминатора. Но, несмотря на это и даже не обращая внимания на грозное название проекта, **Hitman: Codename 47** окажется нечто большим, нежели кровавым месиловом, в котором будет уничтожаться все живое. Вместо того, чтобы думать указательным пальцем на курке, игрокам придется использовать для этой цели свой мозг, причем разработчики наивно надеются, что он окажется головным, а не спинным. Как и в нашумевшем сериале Thief, в Hitman счастье настанет только тому, кто привык думать, перед тем как стрелять даже сигареты.

В новой игре наемным убийцам предстоит выполнить великое множество заданий, которые, впрочем, не будут отличаться чересчур большим разнообразием: грохнуть лидера террористов, завалить криминального авторитета и





Непыльная работа киллера-профессионала.



т.д. и т.п. Перемещаясь в мире Hitman по старой доброй системе 3D-action'ов от третьего лица, отважным рыцарям плаща и кинжала придется долго и упорно пробираться по запутанным уровням, стараясь по возможности избегать общения с телохранителями, детекторами металла и прочими хитроумными приборчиками. Делаться все это будет, конечно, только и исключительно для того, чтобы подобраться к несчастной жертве, выполнить свою миссию и как можно незаметнее скрыться. Ведь, как известно, главное в работе наемника – это вовремя смыться. Например, одного клиента придется обслуживать во французском отеле. Однако войти в здание убийца сможет только безоружным – детекторы на входе стоят насмерть, а французские секьюрити взяток почему-то не берут. В результате немало времени нужно будет потратить, чтобы найти в отеле хоть что-нибудь, что согласится сыграть роль орудия убийства. Разумеется, после выполнения работы благородные хитмэны будут вынуждены еще и устроить стремительный забег по крыше, дабы уйти от погони.

Из всего вышесказанного видно даже безоружным взглядом, что разработчики постарались объединить в **Hitman: Codename 47** чистый, неразбавленный кока-колой или спрайтом action и оригинальные элементы всеми любимых adventure. Просто определить местонахождение жертвы в лабиринтах коридоров фешенебельных гостиниц или залах престижных чебуречных – это только малая часть дела. Самое интересное начинается тогда, когда игрок понимает, что все здание нашпиговано камерами слежения и предварительного задержания, детекторами металла и злобными охранниками. Поэтому лысому убийце придется втереться в доверие к нескольким посетителям того или иного заведения, а то и к его работникам, чтобы определиться со своей дальнейшей стратегией. В итоге на протяжении большей части игры виртуальным наемникам предстоит много думать и мало стрелять, поскольку для них станет жизненно важным найти нужные приборы и информацию, проложить наиболее удобный путь к жертве, выполнить контракт и, наконец, сделать ноги.

Как и в сериале Thief, ориентация на чисто силовое решение проблемы является в **Hitman: Codename 47** признаком дурного тона и плохого воспитания. Конечно, игроки могут попытаться проложить путь к сердцу своего клиента напрямую, то есть шагая по головам охранников и прочих вредителей. Однако обилие техники, работающей на врагов, а также высочайшая оперативность, с которой к мерзким жертвам прибывает подмога, делают такой вариант поведения приемлемым только для наемных самоубийц. Убийцам он совершенно не подходит. Возвращаясь в уже хорошо знакомый нам французский отель, можно сказать, что будет достаточно глупо бродить по нему с ножом в кармане. Так как при встрече с охранником, оснащенным металлоискателем, герой рискует моментально получить в лоб пулю сорок последнего калибра. А это, как правило, самым плачевным образом сказывается на умственных способностях.

Но, конечно, речь совершенно не идет о том, что несчастный убийца будет вынужден идти на супостатов с голыми руками и нетренированной тушкой. Напротив, в его распоряжение попадет огромное количество презанятнейших фокусов, отлично зарекомендовавших себя во многих заварушках с участием наемников. Например, нож в сочетании с резким выпадом является вполне достаточным средством для успокоения большей части мешающихся под ногами врагов. Полезному навыку обращения со столь полезным предметом игроки смогут научиться во время выполнения тренировочной миссии. Конечно, в джентльменский набор наемника в обязательном порядке войдут и пистолет с глушителем, и снайперская винтовка. Хотя наверняка самым любимым оружием для большинства игроков станет струна от фортепьяно. С ее помощью можно совершенно бесшумно шлепнуть противника, после чего спрятать его тельце в какой-нибудь вазе или пустой пивной бутылке.

Однако, к сожалению, распихать тушку противника по спичечным коробкам может и не получиться. По той простой причине, что в **Hitman: Codename 47** отнюдь не все окружение будет интерактивным. Некоторые из предметов, на которые сможет воздействовать убийца, наверняка окажутся совершенно бесполезными, но другие обязательно сыграют важную роль в выполнении задания. При этом все они выглядят весьма симпатично. Вообще, графическое оформление игры уже на данном этапе разработки заслуживает несколько теплых слов. Поэтому давайте их хором и скажем: «Фуфайка! Батарея!». Но они уже совершенно не относятся к анимации персонажей. Так главный герой своими движениями очень напоминает робота Вертера из незабвенного фильма «Гостья из будущего». Остается только надеяться на то, что в окончательном релизе он сможет хотя бы приблизиться по своей физической подготовке к старушке Ларе Крофт.

Зато безусловно сильной стороной **Hitman: Codename 47** обещает стать система AI. Персонажи в игре будут вести себя так, как ведут себя, казалось бы, нормальные на первый взгляд люди. Телохранители, сторожа на овощных базах моментально реагируют на любое угрожающее, по их мнению, действие. В то же время просто прохожие, спешащие по своим делам, не обращают на это практически никакого внимания. Но лишь до тех пор, пока над их головами не начинают свистеть пули. После этого начинается всеобщее веселье, примерно такое же, какое можно регулярно наблюдать в московском метро в час пик.

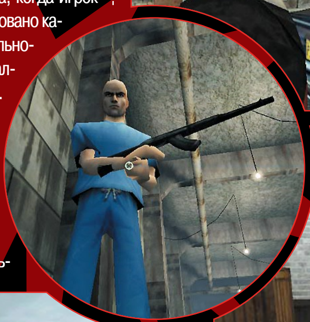
Также огромным плюсом игре является нелинейность миссий. То есть выполнить контракт в **Hitman: Codename 47** можно совершенно любым способом, какой только взбредет в голову. Все ограничивается лишь уровнем извращенности фантазии игроков.

Если вы вдруг еще не успели за свою жизнь попробовать себя в роли убийцы, не расстраивайтесь и даже не рачетверяйтесь. **Hitman: Codename 47** предоставит вам такую возможность. И, возможно, опыт, приобретенный благодаря этому проекту, еще не раз пригодится вам в реальной жизни.



В Hitman масса зловещих локаций.









В новой игре виртуальным бойцам будет уготована участь не простого убийцы с тремя классами образования, а генетически сконструированного лысого монстра-терминатора. Но, несмотря на это, Hitman: Codename 47 окажется нечто большим, нежели кровавым месиловом, в котором будет уничтожаться все живое.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action/adventure
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: IO Interactive Онлайн: http://www.eidosinteractive.com/ Дата выхода: январь 2000



“Он, наверное, утонул”, — подумала полиция и закрыла дело…



Юрий Поморцев

JAGGED ALLIANCE 2.5: UNFINISHED BUSINESS (ЦЕНА СВОБОДЫ)

Jagged Alliance похож только на Jagged Alliance. Культовая игра, культовые персонажи, культовая игровая вселенная. И такой же культовый адд-он, с тонким названием Unfinished Blusiness. Что же, встречаем с распростертыми объятьями...

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Role–Playing Tactics
Разработчик: Sir–Tech Canada Издатель: Бука (Россия), Innonics GmbH (Европа), Interpaly (США)
Требование к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win9x, Win 2000 Интернет: http://www.sir–tech.com/jaggedalliance2/unfinishedbusiness/
Дата выхода: Рождество 2000 года

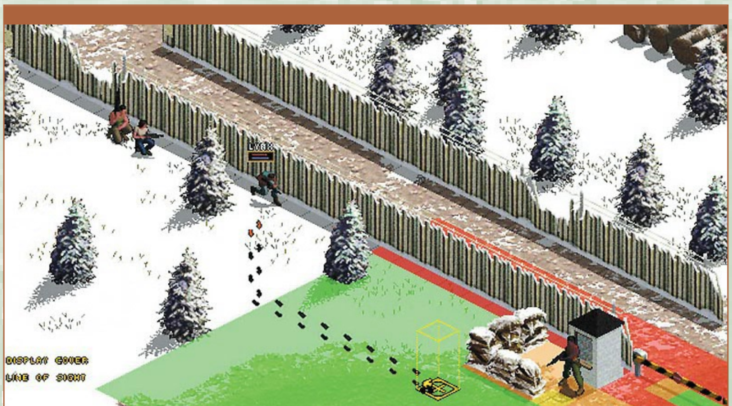
Осталось у меня еще одно незавершенное дельце...
Достопочтенный дон Капоне

ТРЕВОЖНАЯ АРУЛЬКО

Примерно полгода назад свободная страна Арулько была освобождена от гнета узурпаторши (и порядочной стервы) по имени Дейдрана. Освобождена, разумеется, не долгими переговорами, а тоннами свинца, летящего со скоростью несколько сот метров в секунду. Враги пали, подкрасив алым цветом свои и без того красные рубашки... Победа? Как бы не так!

Была в Арулько такая любопытная контора, Ricci Mining And Exploration, которая в былые мирные времена прибрала к рукам все прииски. Но тут грянула гражданская война с неизменной сумятицей и освободительным движением, и вскоре прииски были с богом переданы повстанцам, а точнее – их командованию, а еще точнее – в наши надежные руки. И возвращать бесценные шахты, понятное дело, никто не собирается.

Осознав свою поистине роковую ошибку, Ricci Mining And Exploration рванула в соседнее государство – Тракону и состряпала там военную базу. Масштабы у ребят были солидные, а настрой серьезный, и поэтому без лишних слов они приступили к решительным действиям. На Арулько полетели крылатые ракеты, а за ними пожаловал и ультиматум – не отдадите шахты, мы на вас еще ракет натравим. У нас их много.



Наглядная демонстрация новой системы области обзора. Там, где поле отмечено зеленым цветом, — видимость стопроцентная; а вот где красным — нулевая. В оранжевой области противник может укрыться с вероятностью 50/50.

Правитель Арулько – благородный Энрике Чивалдори – схватился за свою многострадальную голову. Что делать? Отдать дражайшие прииски в лапы негодяев и бандитов? Ни-за-что! Господин Чивалдори решил поступить правильно, как и подобает настоящему отцу нации, и обратился к нам – дескать, давайте, братцы, разруливайте эту ситуацию сами. А мы уж в долгу не останемся... <характерный звук потираемых дланей>

ОТ МЕТАВИРЫ ДО ТРАКОНЫ

Что такое **Jagged Alliance**, я рассказывать не буду. Скажу только одно – мегахит, а за подробностями и фактами милости прошу в старые номера «Страны Игр». Примем за основу, что матчасть хо-

Увы, ставшая традиционной практика переноса выхода игры, не миновала и нашего клиента. Unfinished Business плавно дрейфовал в течение года, сдвинувшись с Рождества 1999-го к Рождеству 2000-го. Больше того, злые языки начали распускать темные слухи о неминуемой смерти проекта. Это подкреплялось информацией о проблемах с поиском издателя, причем как для европейской, так и для американской версий игры. Однако несколько месяцев назад все благополучно разрешилось: европейская версия (не англоязычная) будет издана немецкой фирмой Innonics, а в Америке и Англии дистрибуцией займется несравненный Interpaly. Так что теперь появление Unfinished Business является лишь вопросом времени, не более.

рошо известна, и разберем по косточкам новые веяния. За дело!

Факт первый – **Unfinished Business** выходит на одном диске и не требует оригинальной игры. Абсолютно независимый адд-он, который на самом деле адд-оном не является... Поясняю – **Unfinished Business** представляет собой полностью новую игру на базе оригинального творения. Если оперировать терминами любителей action, то игра является total conversion оригинального **Jagged Alliance 2.**

Абсолютно новый сюжет. Новые виды вооружения. Новая карта и новые локации. Новая система рекрутирования наемников и новый финансовый менеджмент. Зная предыдущую часть игры, несложно понять, что **Unfinished Business** – больше чем адд-он, аккурат версия 2.5.

Выбравшись из-под обломков вертолета (не все же галантно спрыгивать с геликоптера!), наш бравый малый отправляется на поиски господина Чивалдори. Тут надо сказать, что герой может быть как свежеиспеченный (читай, свежесгенеренный), так и импортированный из второй части игры (см. врезку). В первом случае предлагается незамысловатый способ создания персонажа – непосредственный выбор параметров и атрибутов. Говорю «незамысловатый», вспоминая прикольное анкетирование предыдущей части, где ответы на забавные и порой неожиданные вопросы определяли характеристики протеже. Однако похоже, что не всем приглянулся такой способ, и поэтому отныне процесс создания стал более формализованным. Зато появилась возможность выбрать абсолютно любой атрибут, например, shadow (маскировка), который ранее был доступен лишь для наемника с одноименной кличкой (в локализованной версии – Тень).

Основные действия будут разворачиваться в Траконе – государстве, соседствующем со злополучной страной Арулько. Несмотря на близость взаимного расположения, климат Траконы существенно отличается от знойной Арулько, а заодно и от Метавиры, если уж на то пошло. Помните заснеженные пейзажи Deadly Games? Вот такого же добра в **Unfinished Business** будет – хоть отбавляй.

Дополнительная особенность локаций – отсутствие секторов-связок. Под последними надо понимать «просто леса» или «просто степи», которыми был славен **Jagged Alliance 2.** Нет, в новой игре такого счастья не будет. Каждый, подчеркиваю – каждый, сектор станет настоящей находкой для тактика. Для наглядного примера вспомните базы ПВО, где можно было найти десятки отличных нычек, а также разработать сотни схем проведения грамотного штурма. Так вот, хорошая новость заключается в том, что **Unfinished Business** полностью состоит из таких вот «баз ПВО». Плохая новость – в игре будет лишь двадцать секторов... <отчетливый вздох разочарования>



44 патрона в магазине — совсем неплохо. Однако ходят слухи, что в Unfinished Business мы увидим и магазины на целую сотню патронов!

Хорошо известная российская компания Бука уже подписала договор на локализацию Unfinished Business. В России игра появится под названием «Цена Свободы» и, по словам сотрудников Буки, по части локализации будет на порядок качественнее «Агонии Власти». Ребята обещали провести закрытое бета-тестирование, которое, увы и ах, миновало предыдущий проект... Что же, такие новости внушают просто исполинский оптимизм!

Сейчас уже началась работа над новым проектом — Jagged Alliance 3. Любопытно, что вся линейка обладает одним схожим свойством: сначала выходит оригинальная игра, потом появляется адд-он, которому присваивается номер +0.5, с массой нововведений, но неизменно на том же движке, затем появляется абсолютно новая игра (с номером +1) уже на полностью новом движке и так далее. Поэтому нет ничего удивительного в том, что Jagged Alliance 3 будет... трехмерным, на манер Incubation!



Упавший вертолет, экстренная посадка... По одним данным — пилот был подкуплен врагом, по другим — геликоптер попал в снежную бурю и потерял управление. Впрочем, возможно и то, и другое сразу.

ОПЯТЬ «КРАСНОРУБАШЕЧНИКИ»!

Чтобы окончательно очистить совесть, преподнесу и еще одну плохую весть – в **Unfinished Business** нет столь чудного действа, как тренировка армии. Нет за ненадобностью – взяв контроль над городом, вы становитесь его владельцем по гроб жизни (понимайте буквально!). Впрочем, для кого-то такой расклад станет вполне оптимистичным, так как сохранение своих территориальных владений было весьма ответственной и порой достаточно проблемной частью **Jagged Alliance 2.**

Уровней сложности – шесть, взамен трех старых. Для эстетов, а точнее настоящих профессионалов, предусмотрен особый режим, который называется Iron Man. В нем начисто отсутствует возможность сохранения игры во время сражений. Можно сказать, что все будет «по-настоящему», и полученная рана не исчезнет в одночасье благодаря магическому воспроизведению сэйва.

Разговор про AI – формальный. Ребята в красных рубашках, если верить словам разработчиков, не на шутку поумнели. И тут же делается изящный реверанс, дескать, каких-то кардинальных изменений вы не найдете, однако в некоторых ситуациях «плохие парни» будут действовать более грамотно. Без комментариев.

Зато говорить о новом оружии можно куда более предметно. В **Unfinished Business** появится десяток новых игрушек, причем *качественно* новых игрушек, и особенно явно среди прочих отметились снайперские винтовки. Согласен, они не являются ноу-хау **Unfinished Business**, но вот алгоритм их использования – стопроцентный приятный сюрприз. В **Jagged Alliance 2** такие винтовочки были абсолютно неэффективны, так как при бешеном расходе action points (AP) они не отличались высокой убойной силой – порой куда эффективнее было палить из дешевого (по расходу AP) Узи. Однако в новой игре ситуация изменилась. Во-первых, снайперское оружие наносит МНОГО повреждений. Один выстрел – минимально один труп. Во-вторых, больший расход AP будет только на этапе подготовки к выстрелу, а пристрелявшись, «стоимость» залпа заметно снизится. Выбор за вами, друзья!

Технологическая новинка – области обзора и попадания. Очень удобная штука, которой постоянно не хватало, начиная с первой части игры. Возьмем для примера область попадания. Представьте, что на неком радиусе район вокруг наемника закрашивается разными цветами: зеленый – пуля долетит без проблем, красный – не попадет ни при каких обстоятельствах (вспомните классическое «Не могу стрелять отсюда!»). Промежуточные цвета – соответствующий диапазон пенальти к максимальной вероятности попадания, зависящей от характеристик персонажа, а также ТТХ и состояния оружия... (о, Боже!) Скажу иначе – чем ближе цвет к зеленому, тем больше шанс отправить вражину к предкам, чем ближе к красному – то наоборот. Ну а что касается системы обзора, то тут работает та же схема, только применительно к вероятности обнаружения противника.

Наемники – за исключением новой дюжины – старые добрые ребята. Кто-то, правда, схлопотал пулю-дуру, кто-то завязал с опасной профессией, но в целом – знакомые все лица. Однако интересно другое. Система выплаты жалования, по которой каждый наемник получал заработанную сумму раз в несколько дней, или, проще говоря, – работал по контракту, была отправлена на бессрочный отдых. Сделав реверанс старым добрым временам, в **Unfinished Business** наемнику перечисляется фиксированная сумма, а дальше он вкалывает без лишних разговоров о контракте. Спекуляции на повышении уровня в расчет не принимаем <на заднем плане слышно негромко-презрительное «Я рад работать на тебя, проклятый капиталист»!>.



Аминь, друзья, покойтесь с миром... Вспомните этих ребят и еще раз скажите им «прощай». Прощай, легендарный Майк, которого Иван почему-то постоянно называл «лгуном»...

НЕЗАВЕРШЕННОЕ ДЕЛЬЦЕ

Итак, подводим черту. **Unfinished Business** – это, по сути, новая игра на старой элементной базе. Если брать привычные критерии качества адд-она, которые обычно измеряются лишь цифрами, – сколько появилось чего нового, – то игра выглядит не слишком привлекательно. Извините, но десяток новых стволов к существующей сотне (специально утрирую!) – это не серьезно. Равно как и двадцать секторов против оригинальных *сотен* – не слишком оптимистичная позиция. Однако вся соль в том, что именно эти изменения и дают новую, в самом широком смысле этого слова, игру.

Несколько фактов, которые были приведены выше в качестве пищи для размышлений, – это лишь основные камни фундамента. Если брать косметическую отделку, то можно добавить целую плеяду приятных мелочей. Чуть измененные алгоритмы подсчета вероятности попадания, новые предметы экипировки наемников, пересчет жалования, десятки новых NPC... Отличные бонусы к уже существующему базису.

Остался только один вопрос без ответа – когда? Скоро, друзья, очень скоро – к Рождеству мы уже будем вовсю лупить свинцом по «плохим парням» из Ricci Mining And Exploration...

Вячеслав Назаров



TECHNOMAGE

Забавно все-таки устроен наш мир: противоположности притягиваются, однотипности разлетаются в разные стороны. Мужчина жить не может без женщины. Женщина жить не может без мужчины.





Жаль, что не все женщины это понимают. Тем не менее, жизни их сплетаются в такие причудливые клубки, что распутать их оказывается возможным только с помощью гильотины. Вообще парадоксальные объединения казалось бы совершенно несовместимых вещей встречаются буквально везде. Взять ту же музыку. Условно говоря, помимо всего прочего в ней можно различить «тяжелую» музыку и попсу противную. Но сделать это не так уж и просто, как может показаться на первый взгляд. В качестве примера рассмотрим замечательный вокально-инструментальный ансамбль «Руки вверх!». С одной стороны все факты говорят за то, что перед нами – образец творчества умственных инвалидов нулевой группы, или «попса галимая», если выражаться языком культурных и образованных людей. Но, с другой стороны, слушать эту музыку очень тяжело. Так что с этой точки зрения она несомненно является «тяжелой». Иными словами, в одном объекте существуют две противоположности. Примерно то же самое будет происходить в новой игре **Technomage**. Ведь этот проект немецких разработчиков обещает объединить в себе action, adventure и еще приплести к ним «элементы RPG».

Все события грядущей игры станут разворачиваться с шуршанием оберток от конфет «Мышка на сервере» в таинственной Вселенной Gothos. Этот мир издревле населяли две расы: Dreamers и Steamers. Первые из них были мыслителями. Они никогда не горбатились на полях и заводах, создавая себе материальные блага. Для этого мечтатели-dreamers пользовались магией. Хорошо понимая, что тяжелый труд скотинит и зверит человека, они старательно его избегали. В результате Dreamers превратились в красивых, высоких, но физически слабых людей, в отличие от Steamers, которые были низкорослыми и могучими человеками. Карликовые варианты homo sapiens'ов отлично разбирались в технике и использовали для достижения своих целей исключительно машины, всячески презирая магию.

Обе расы кое-как жили во взаимном уважении друг к другу. Но чтобы уважать человека, должна быть уважительная причина. А ее по большому счету и не было. Зато было табу на браки между Dreamers и Steamers.

Так они и существовали, соблюдая разоруженный нейтралитет, до тех пор пока не наступил полный пинцет в виде полного разрушения города Steamers мерзким монстром, выползшим из недр Земли...

В **Technomage** главная роль достанется Мелвину – двадцатилетнему оболтусу, родившемуся и выросшему в Dreamertown. Причем его отец являлся пролетарием-steamer, а мамаша – интеллигентной мечтательницей. Нельзя сказать, что этот факт биографии сильно помогал Мелвину по жизни. Скорее дела обстояли противоположным образом – не зря же его обвинили в том, что во всем случившемся виноват исключительно он. Однако до того как продемонстрировать на примере Мелвина, что ничто так не возвышает человека над толпой, как виселица, гуманный судья позволил ему посетить пепелище Steamertown.

Естественно, прибыв на Родину своего родителя, будущий висельник нашел его дом полностью разрушенным. Иное, впрочем, и предположить было трудно. Дело в том, что нефтяные скважины в городе превратились в огромные зажигалки и тухнуть совершенно не собирались. К счастью, Мелвину удалось каким-то чудом потушить их. Конечно, на следующий день чудо несколько опухло и отказывалось выполнять свои стандартные функции, но зато руины городка были спасены от уничтожения огнем.

Оценив такой замечательный поступок, уцелевшие Steamers позволили юному полукровке принять участие в поисках злодейского монстра, устроившего все безобразие. В результате Мелвин попадет в огромный кратер, откуда выполз чудовище и куда затем вернулось, сыто урча. В самом начале розыскных мероприятий, будучи на пути к окончательной и бесповоротной победе сил добра над силами разума, молодому путешественнику придется посетить Лес Фей. Помимо непосредственно фей и феев, в этой чащобе также живут друиды, тролли и прочие лесные существа.

Выбравшись из зоны зеленых насаждений и выполнив перед этим массу квестов, Мелвин отправится в Каньоны, где и встретится с Талис – двадцатилетней девахой, также рожденной от Steamer и Dreamer. Талис поселилась с родителями в районе скал, где милые птички поют свои задорные песенки, выклевывая глаза в избытке валяющейся падали, из-за того, что их семья постоянно сталкивалась с негативным отношением к себе со стороны общества. Впрочем, к тому времени, как Мелвин встретится со своей ровесницей, ее родители успеют сыграть в ящик и выиграть. В итоге, взяв сиротку в спутницы, юный путешественник попадет в целую кучу забавных переделок, что в итоге позволит ему спасти весь мир Gothos.

Если перейти на сухой язык цифр и букв, то стоит сказать, что в **Technomage** будут присутствовать 8 миров, доступных для освоения, и более 100 персонажей, горящих жаждой общения.

С технической точки зрения новая игра пока выглядит неплохо. В немалой степени этому способствует тот факт, что помимо полностью трехмерной графики в ней будет реализована смена дня и ночи. Это окажет серьезное влияние не только на внешний облик **Technomage**, но и на весь игровой процесс.

Пока сложно сказать, удастся ли разработчикам качественно объединить в единое целое довольно разные игровые элементы. Тем не менее, очень хочется, чтобы Technomage оказался новой, оригинальной игрой, а не попсой, которую просто тяжело слушать и еще тяжелее в нее играть.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS Жанр: action/adventure
Издатель: GT Interactive/ Infogrames Разработчик: Sunflowers Онлайн: http://www.technomage.de/
Дата выхода: декабрь 2000



Рандеву с Незнакомкой 2

ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ





Виолетта - тонкая, романтичная натура. В ней просто разбудить пламя страстей, но тот, кто сумеет сделать это, узнает, как обманчива порою внешность начитанной скромницы.



Кира - девушка решительная и целеустремленная. Твердый характер и нарочная "грубоватость", сочетаются в ней со своеобразной мягкостью и женственностью. Яркая индивидуальность образа подчеркивается неповторимой внешностью актрисы.



Мила - веселая, улыбчивая блондинка, этакая Мерлин Монро, оказавшаяся в современной России. Всегда готовая к "невинному" флирту, ищущая приключений и возможности немножко "пошалить", она легко идет на контакт: мужчина не цель, а средство - таков ее девиз.

Новая игра **"Рандеву с Незнакомкой 2"** не только вобрала в себя все лучшее из предыдущей, но и попробовала двинуться дальше. Ее создатели постарались, чтобы все технические и художественные составляющие квеста полнее отразили интригу общения игрока и девушек, и плотнее приблизили пользователя к **интерактивному эффекту** присутствия. Для этого мы еще тщательнее отобрали трех **самых-самых** и на этот раз получили 100%-идеальный вариант. Мы поместили их в разнообразные и крайне романтичные обстоятельства. Здесь и традиционная сцена ночного клуба, стильная сауна, уютный бассейн или мягкий автомобиль - и другие не менее **интересные места.** Довертесь вашему мужскому чутью и **Вы не пожалеете:** наши три девушки уже научились пробиваться сквозь экран, осталось дело за вами!



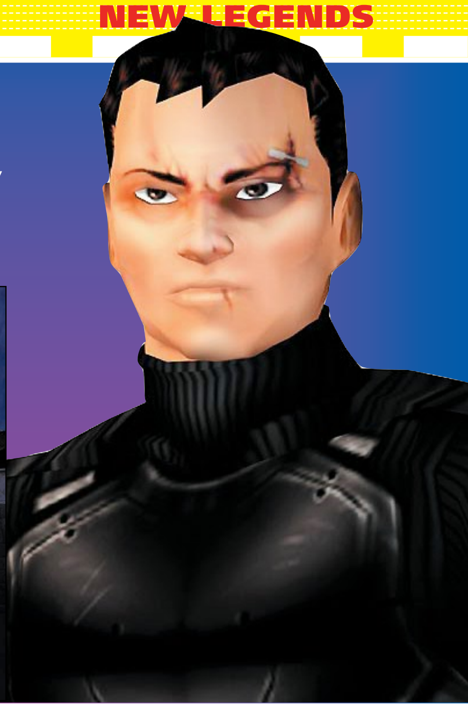




Вячеслав Назаров

Новое — это хорошо забытое старое. Мертвое — это хорошо убитое живое. Свое — это хорошо украденное чужое. Иными словами, как вы, безусловно, хорошо знаете, в действительности все не так, как на самом деле.





NEW LEGENDS

Новая история, посвященная маньяку, пьющему кровь христианских младенцев, и рассказанная на ночь глядя в детской юмористической передаче «Спокойной ночи, страна!», на самом деле может оказаться не более чем вольным пересказом сюжета очередной криминальной хроники. Тем не менее, наивные дети, которым все врут исключительно потому, что они верят, примут маниакально-кровавую байку за совершенно оригинальный рассказ. Конечно, если найдется доброе существо и откроет им глаза на истинное положение дел, то историческая справедливость восторжествует. К сожалению, правда редко всплывает на поверхность. Касается это даже компьютерных игр, которые, маскируясь новыми названиями, пытаются изобразить из себя нечто совершенно оригинальное, являясь лишь повторением старых хитов. Но слава всем компьютерным Богам, что не все разработчики считают, что хотя совесть иметь надо, но пользоваться ею не обязательно. Некоторые все-таки раскрывают истинную сущность своих новых проектов и даже новых легенд. Например, таких как игра **New Legends**.

Двое основателей компании Infinite Machine: Джастин Чин – дизайнер Jedi Knight и Чи-ян Ванг – программист Descent и Jedi Knight – признались, что собираются совершенствовать в своем проекте **New Legends** идеи все того же Jedi Knight. При этом в качестве главного нововведения наши низкорослые братья с желтым цветом кожи собираются поднять в игре на новый уровень систему рукопашных боев.

То, что драки станут самой главной частью игры, сомневаться не приходится – делают-то ее китайцы. Даже если эти ребята вздумали бы экранизировать «Отелло», то сцена удушения превратилась бы в получасовую беготню по стенам спальни и закончилась хитрым ударом , которым Отелло перебивает Дездемоне трахею. Так или иначе, но в **New Legends** китайцы вновь устроят свое любимое развлекалово, главный фокус которого не только в том, чтобы очень быстро двигаться, но и в том, чтобы очень быстро останавливаться.

События игры будут происходить в недалеком будущем в Китае. В это время боевые генералы станут контролировать практически все провинции. В роли сынульки одного из таких бойцов и предстоит выступить игрокам. Однако некий злодей по имени КсаоГон, мечтающий вновь превратить Китай в великое единое государство, начинает активно портить жизнь местным царькам и их отпрыскам, захватывая княжества одно за другим. В итоге пал и отчий дом Сан Су – именно так зовут генеральского сынка, которого отправили служить на благо обществу в одной из исправительных колоний Монголии. Естественно, такой Китай нам не нужен. Поэтому по-быстрому освободив мальчика-мажора из тюряги, игроки отправляются вместе с ним спасать Отечество от злобного КсаоГона.

На протяжении путешествия по китайским землям, многие из которых являются точными копиями тех или иных районов КНР, Сан Су встретится около шести персонажей, готовых присоединиться к его нелегкой борьбе. Антигероев будет, конечно же, намного больше. Зато такие друзья, какие присоединятся к наследнику провинции, значительно облегчат процесс уничтожения легионов приспешников КсаоГона. Посудите сами, сопровождать Сан Су будут голубой (в смысле цвета) демон Бу, мутант Жанг, вооруженный снайперской винтовкой, а также симпатичная девушка, управляющая десятиметровым дракончиком по имени Талос. Без них расправиться с боссами, которые в **New Legends** являются многократно усиленными рыцарями Jedi из приснопамятного Jedi Knight, будет крайне сложно. Главные злодеи в игре относятся к пяти классическим китайским стихиям: земля, воздух, огонь, вода и металл. Соответственно эти сущие мерзавцы непременно воспользуются своей близостью к таким источникам энергии. В результате хозяин воздуха сможет летать, а господин земли получит в свое распоряжение силищу богатырскую.

Очевидно, что в таких условиях выжить можно, только играя по правилам бескомпромиссного action. В зависимости от ситуации игроки будут носиться по китайским провинциям, наблюдая за открывающимися взору картинами от первого или от третьего лица. Но, вне зависимости от этого, графика в **New Legends** поражает воображение ничуть не хуже, чем мысль о том, что в Китае все жители – китайцы, и даже император – китаец. Объясняется это достаточно просто. В игре используется движок Unreal, который был кардинально переработан для того, чтобы выжать все возможное из новомодной платформы. Модели даже самых незначительных персонажей состоят минимум из 2000 полигонов, но при этом число последних может вырастать и до 5000.

Стараясь вобрать в себя все самое лучшее из такого интересного проекта, как Jedi Knight, разработчики не стали выпендриваться и хвастать сверхоригинальностью **New Legends**. Вместо того чтобы создавать беспочвенный ажиотаж по поводу еще не вышедшей игры, они просто ее делают. И если учесть, что китайцы, помимо беготни по стенам и массовых драк, умеют еще и целеустремленно работать, то в качестве новых старых легенд можно не сомневаться.

ДОСЬЕ

Платформа: X-Box Жанр: action
Издатель: не определен Разработчик: Infinite Machine Онлайн: http://www.new-legends.com/
Дата выхода: I-II квартал 2001





Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"









«Руна» - мир могучих воинов Севера, мир викингов. Действие игры перенесет вас во времена жестокой религии, мрачных нравов и холодной природы. В роли молодого викинга Рагнара вам предстоит сразиться с фантастическими существами - персонажами древнескандинавской мифологии и одолеть злодея, замыслившего истребить весь род викингов.

В этой игре, созданной на базе улучшенного графического движка игры Unreal Tournament вам предстоит покорять снежные вершины северных гор и спускаться в глубокие тёмные пещеры подземного мира скандинавских легенд. Эпический сюжет, кровавые битвы и «живые» фантастические миры гармонично соединяются в **«Руне»** и воссоздают атмосферу раннего средневековья, жестокого времени, когда меч и жажда наживы правили миром.

Системные требования:

WINDOWS 95/98/ME, NT с SP3 или более, 2000

Процессор	AMD K6-2/3, Intel Pentium II или Celeron 300Mhz (Рекомендуется AMD Athlon или Intel Pentium III 450Mhz)
Видеокарта	Direct X совместимая с 8 МБ видеопамяти (3D акселератор необходим)
Оперативная память	64 Мб (Рекомендуется 128 Мб)
Места на жестком диске	88Мб (Рекомендуется 650Мб)
Звуковая карта	совместимая с Direct X
CD-ROM	4-х скоростной (Рекомендуется 8-ми)

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

MAGIC: THE GATHERING

Михаил Разумкин



Около года назад на российском игровом рынке взошла новая звезда, причем горела она настолько ярко, что, несмотря на довольно слабую принадлежность к электронным развлечениям, практически все игровые издания разразились целой кучей репортажей о ней. Имя этой звезде — Magic The Gathering, или просто MTG. Кстати, возможно именно подобным статьям эта игра и обязана столь быстрой популяризации в нашей стране.

ДОСЬЕ
Жанр: карточная игра Платформа: Dreamcast
Издатель: Sega Разработчик: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/dreamcast/software/mtg/ Дата выхода: 1 квартал 2001

Вряд ли еще остались люди, читающие игровую прессу и ни слова не слышавшие о **MTG**. Но на всякий случай поясню. В оригинале эта игра относится к жанру Collectible Card Game, т.е. является карточной игрой, где каждая карта представляет собой не только игровой, но и определенный коллекционный интерес. Официально первый релиз игры состоялся в далеком 1993-м. Не буду спорить, может отдельные продвинутые индивидуумы в нашей стране начали играть в магические карты уже тогда, но повальный интерес к игре у нас начался только в прошлом году. На данный момент существует уже несколько тысяч различных карт из более чем двадцати различных выпусков. Правила игры довольно сложны, и их полное понимание приходит только с опытом, но для новичков существуют более простые выпуски и условия. Конечно, в эпоху бурного развития компьютерных игр столь популярная вселенная не могла остаться без внимания – **MTG** появилась на PC. Стоит заметить, что превращение карточной игры в электронную было сделано вполне профессионально. Хороший AI, множество игровых режимов, возможность игры по сети и т.д. (виртуализации подверглось четвертое издание). Даже серая старушка PlayStation заимела в 97 году свою версию – Magic: The Gathering – Battlemage от небезызвестного Acclaim. Вот только с прорывом в трехмерье ничего нового не произошло. Т.е. во всех жанрах игрового мира начали появляться 3D-римейки известных хитов, но новых проектов **MTG** как не было, так и нет.

Но вот где-то в конце весны этого года в Интернет появилась информация, в которую трудно было поверить. **MTG** вновь появится на игровом небосклоне и не на PC, а на Dreamcast, причем делать игру взялась сама SEGA, можно сказать, лично. Первые игровые скрины было обещано показать лишь осенью, чего лично я ждал с нетерпением. И вот сеговский сайт обновился, появились реальные картинки и немного информации.





Рулит чувак клёво, да только, как известно, на всякого мудреца



Итак, как и в прошлые релизы, было принято правильное решение взяться за карты класса «advanced», это не так «позорно» для бывалых игроков, как «starter», и не так сложно для новичков, как «expert». Соответственно на сегодняшний момент этим характеристикам отвечает шестое издание **MTG**, которое еще называют классическим. Напомню, в оригинальное Classic (Sixth Edition) вошли 350 карт, включая копии из более ранних выпусков: Alliances, Mirage, Visions и Weatherlight. Скорее всего все 350 карт будут включены и в электронную версию игры, возможно будет добавлено еще и несколько совершенно оригинальных карт, созданных специально для Dreamcast. Для игры будут созданы собственная история и оригинальные персонажи. Задние планы и прочий статический графический материал создают профессиональные художники, работающие с Wizards of the Coast, среди которых прозвучали имена Kevin Walker, RK Post и нескольких других, т.е. будет на что посмотреть. Трехмерные инкарнации персонажей тоже не подкачали. Согласитесь, дракон смотрится ничуть не хуже, чем великолепный аналог из Phantasy Star Online. Как вы видите, скринов всего два, и показывают они непосредственно саму карточную дуэль (вполне стандартный интерфейс с вкраплениями модных спецэффектов, но по-прежнему знакомый любому человека, хоть раз игравшему в **MTG**). Как будет выглядеть, скажем, режим для одного игрока, пока остается загадкой. Возможно многие из вас мечтают о полной анимации картежных поединков, однако скорее всего ничего подобного не будет. Во-первых, по причине чрезвычайной сложности провести подобный процесс для всех сочетаний карт, а во-вторых, по причине времени. Если каждый ваш ход будет анимирован, то один бой будет продолжаться как минимум по получасу, как в какой-нибудь FF VIII. Ладно, поживем – увидим. Кроме режима для одного игрока, к которому обещано сделать самый продвинутый в мире AI, в новой игре будет тренировочный режим, где новички будут постигать тайны MTG, и, конечно же, многопользовательский сетевой режим. Sega рвется в Интернет, и большинство ее игр так или иначе «заточены» под всемирную паутину. Это относится и к **MTG**. Кроме этого, предусмотрена возможность чата и обмена картами через VMU.





Пожалуй, это все, что можно сказать про грядущую игру на сегодняшний день. В Японии релиз игры намечен на начало следующего года, но и Sega of America не могла не подтвердить факт появления американской версии Magic The Gathering в ближайшем будущем. Ждем-с...

Олег Кафаров

SONIC SHUFFLE



Как известно, к рождественским праздникам игровые издательства всегда стремятся порадовать игроков новыми впечатляющими играми. Из года в год именно к Рождеству выходят в свет достаточно необычные игры. Команде же разработчиков из Sega явно не дает покоя слава Mario Party. Поэтому именитое игровое издательство на сей раз решило само представить нашему вниманию сборник мини-игр с участием давно полюбившихся героев.

Sonic Shuffle является, по сути, ответом Sega на выход Mario Party, которая пользуется у игроков довольно-таки большим успехом. В новом детище Sega нам будет предложено более пятидесяти мини-игр, а также возможность играть за Соника и его друзей. Сюжет игры особой оригинальностью не отличается: злое существо по имени Войд похитило драгоценные камни, заключающие в себе чувства и мечты всего человечества. Цель каждого уровня – заполучить те самые драгоценные камни (аналог Chaos emerald), собрать как можно больше колец, а также победить своих противников в лице Amy, Tales, Knuckles и других персонажей из семьи Соника. На накопленные кольца впоследствии можно будет покупать своим персонажам различные power-ups, которые помогут вам в прохождении игры. Время от времени вам будет вредить Роботник, расставляя различные ловушки на вашем пути. По мере прохождения игры помимо Войда и Роботника вы повстречаете и очаровательную фею по имени Иллюмина, которая иногда будет вам помогать или давать подсказки. Действие игры будет разворачиваться на игровом поле-доске (как в настольной игре), но вам придется кидать не кости, а тянуть карточки, которые будут содержать определенное задание (мини-игру). Но не стоит недооценивать эту игру: несмотря на то, что с первого взгляда она может показаться незатейливой и детской, на самом деле даже самому заядлому геймеру в некоторых случаях придется потрудиться, чтобы победить своих соперников. Каждый из персонажей будет обладать только ему одному присущими возможностями: Соник сможет быстро бегать и использовать свою знаменитую spin-attack, Knuckles сможет лазить по стенам, Tales и Amy тоже будут обладать какими-то особыми свойствами. Игра выглядит достаточно привлекательно и с точки зрения графики: как и в Jet Set Radio, в игре применена технология cell-shading, отчего сами персонажи игры стали выглядеть по-мультипликационному, нарисованными вручную.



Чтобы **Sonic Shuffle** еще больше был похож на Mario Party, к созданию игры Sega привлекла некоторых разработчиков из HAL Laboratories, которые и выпускали аналогичный проект на Nintendo64. В игру можно играть одному, но, безусловно, намного интереснее это делать с друзьями. Одновременно могут играть четыре игрока. Еще одним преимуществом игры является и то, что в **Sonic Shuffle** можно играть через Интернет, а это, согласитесь, добавит игре немного разнообразия. **Sonic Shuffle** станет еще одной игрой, которая будет поддерживать новую игровую сеть Sega, и, представив это нововведение, разработчики игры надеются полностью «похоронить» Mario Party.





ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Puzzle
Издатель: Sega Разработчик: Hudson/SonicTeam
Онлайн: www.sonicteam.com
Дата выхода: декабрь 2000



От Mario Party этот проект отличают лишь новации с картами.



Типичный пример дизайна. SonicTeam.

Таким образом, переняв у Mario Party все ее положительные качества, устранив ее недостатки, доработав игровой процесс, Sega готовит к выпуску свою Sonic Party (простите, Shuffle!). Новое творение Sega выйдет в свет в конце декабря этого года и, несомненно, займет достойное место в предрождественских чартах. Ну а мы, по достоинству оценив все положительные качества новой игры, сможем коротать долгие зимние вечера, сидя перед телевизорами и играя в **Sonic Shuffle**. ●

FIGHTING VIPERS 2

В богатой библиотеке игровых проектов некогда главной кузницы талантов компании Sega, студии AM2, можно найти игры любых жанров — от гонок до файтингов.

Сергей Овчинников

И хотя среди последних основной и самой любимой линейкой всегда являлся пионер жанра Virtua Fighter, параллельные сериалы Last Bronx и в особенности Fighting Vipers обладают ничуть не меньшим количеством фанатов, оккупирующих аркадные залы и доламывающих джойстики старых игровых автоматов.

Fighting Vipers – безумное переложение идей Virtua Fighter, выраженное в экстравагантных персонажах, диких аренах и странной боевой системе. Порой создается такое впечатление, что в Fighting Vipers







команда Am2 попросту реализовала все те бредовые идеи, которые пришли дизайнерам в голову в процессе создания сериала Virtua Fighter. Соответственно, появились и герои-маньяки, и полуголые девицы, и брутальная атмосфера. Fighting Vipers 2, вышедший в феврале 1998 года на новомодную Sega Model 3 отличался пусть и не столь детализованной и реалистичной, как в VF, но весьма качественной графикой, – основные усилия разработчиков пошли на отработку спецприемов и налаживание игровой динамики. После весьма значительного успеха в залах игровых автоматов, казалось, что скорого выхода игры на только что анонсированном Dreamcast не избежать. И все же AM2 потребовалось еще два года для того, чтобы осознать, что игру стоит-таки выпустить. Похоже, это будет последний в истории Sega порт с Model3, и на сей раз заниматься им будет сама Am2, что оставляет нам надежду на идеальный перенос. Уже сейчас известно, что в Dreamcast-версии игры будет несколько новых персонажей, которых не было ни в первой, ни во второй сериях. Также обещаются новые арены и режимы игры. Вероятно, что в Fighting Vipers 2 Sega решит немного поэкспериментировать и с онлайновыми функциями.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: файтинг
Издатель: Sega/CRI Разработчик: AM2 of CRI
Дата выхода: зима 2001
Онлайн: www.sega-rd2.com

GUILTY GEAR X

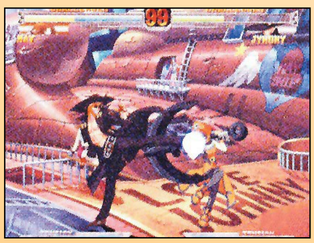
Олег Кафаров

С появлением приставок нового поколения на рынке видеоигр произошла настоящая революция. Игры, создаваемые на этих сверхмощных консолях, просто поражают своим потрясающим качеством.

В се мы с нетерпением ждем появления новых файтингов, таких как SNK vs Capcom и King of Fighters 2000, а также не стоит забывать и еще об одной совершенно незаурядной игре – Guilty Gear X, разработкой которой занимается компания Arc System Works.

Guilty Gear X отличается от других игр этого жанра тем, что она полностью двухмерная. Это прекрасный представитель классических драк в 2D. Команда создателей игры постаралась на славу – у **GGX**, судя по представленным скриншотам, есть все шансы стать самой впечатляющей двухмерной дракой. Поражает то, насколько четко выглядят все объекты игры, насколько проработаны модели персонажей. Каждый из героев игры обладает своим собственным видом оружия (которое, кстати, очень разнообразно: от якоря у пирата по имени Мей до лазерного меча), у каждого из них своя тактика ведения боя, свои приемы. Нововведением же в **GGX** является «tension meter», отражающий степень агрессивности персонажа. Когда этот показатель достигает своего максимума, ваш боец в состоянии совершить некий суперприем, способный в одно мгновение уничтожить противника. Всего же в игре на выбор будет представлено 14 бойцов, большая часть которых вам уже знакома из предыдущей серии. Звуковое оформление, спецэффекты, анимация – все это также выполнено на высочайшем уровне. Радует и то, что игра совершенно не тормозит, а это, согласитесь, большой плюс, когда речь идет о файтинге.





Напоследок хочется отметить, что Sammy готовит, судя по всему, очень проработанную игру, которая по праву войдет в число тех игр, которые просто нельзя пропустить. Будем надеяться, что окончательный вариант игры будет выглядеть так же безупречно, как и демо-версия.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: 2D Fighting
Издатель: Sammy Разработчик: Arc System Works Онлайн: www.sammy.co.jp
Дата выхода: Зима 2001 (Япония)

Олег Кафаров

SAMBA DE AMIGO 2000

В прошлом году компания Sonic Team решила выпустить достаточно оригинальную игру под названием Samba de Amigo. Что и говорить — игра получилась просто сногсшибательной.





Японская публика приняла игру «на ура». И хотя на рынке видеоигр танцевальный симулятор – вещь не новая, команде из Sonic Team удалось вывести свое детище на качественно новый уровень.

В игре использовался специальный контроллер в виде двух маракасов – именно благодаря им большинство игроков и обратило внимание на творение Sonic Team. Но в первой части игры мелодий, под которые можно было танцевать, оказалось не так много, и поэтому команда создателей игры решила выпустить продолжение, нет, скорее, дополнение к оригинальной **Samba de Amigo**. Новый продукт уже получил свое название, которое отличается от первого лишь наличием «Ver. 2000» на конце. Не стоит ожидать, что сиквел будет коренным образом отличаться от первой части игры. В продолжении **SdA** мы найдем некоторые новые игровые возможности, новых персонажей, новые зажигательные латиноамериканские мелодии, по-новому придется и танцевать. Теперь бедному игроку придется не просто время от времени вставать в определенные позы, но и одновременно трясти или размахивать маракасами, что, безусловно, сможет изрядно повеселить и взбудоражить. Качественные изменения претерпела и графика игры – теперь она стала еще красочнее и динамичнее. Ходят упорные слухи, по поводу которых Sonic Team не давала пока никаких комментариев, что теперь, возможно, в игре можно будет танцевать и под хиты Рикки Мартина.



ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: Dance Simulation
Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team
Онлайн: www.sonicteam.co.jp
Дата выхода: 14 декабря 2000 (Япония)

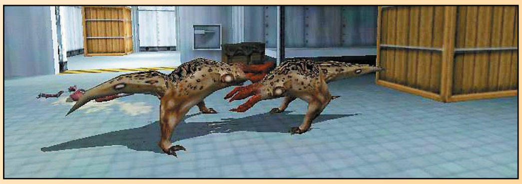


Что же, придется терпеливо ждать выхода игры, который запланирован в Японии на 14 декабря этого года. И если Sonic Team не подкачает, то под новогодней елкой все мы будем ритмично потрясывать маракасами под Samba de Janeiro!

Олег Кафаров

HALF-LIFE

В конце 1998 года небезызвестная американская компания Sierra выпустила на рынок игру, которая впоследствии стала одной из самых грандиозных и поражающих на PC.



Творению Sierra присваивали звания Игры Года, Лучшей Игры для PC... Действительно, **Half Life**, пожалуй, лучшая игра из когда-либо выходивших.

Сколько же бессонных ночей мы провели у экрана компьютера, сражаясь с отвратными тварями! Просто невозможно было оторваться от монитора. Что же нас так привлекало в этой игре? Ее потрясающий дизайн, интригующий сюжет, прекрасно отработанный игровой процесс... И даже теперь, когда уже прошло достаточно много времени, мы все равно возвращаемся к этому шедевру. В ноябре этого года на прилавках магазинов вновь появится HL. На этот раз для Dreamcast. Многие, возможно, подумают, что Sierra просто решила второй раз заработать на старой игре. На самом деле это не так. **Half Life** на DC обещает быть чем-то особенным. Прежде всего стоит отметить, что совершенствованием игры занимается компания Captivation Digital Laboratories, которая в свое время создавала технологические демки для DC. Именно этой компании и было поручено довести **HL** до ума. Стоит отметить, что в версии для DC появится новый уровень, а старые уровни станут более впечатляющими и детализованными. В игре будет множество новых возможностей, персонажи будут выглядеть реалистичнее, улучшится освещение, появятся новые сногсшибательные спецэффекты. Возможно, в игру можно будет играть по сети. Sierra также обещает подарить игрокам новый убойный уровень, в котором разом воплотится вся прелесть **Half Life**. По мнению многих мировых издательств, у этой игры есть все шансы стать лучшей игрой для DC.



ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: Action
Издатель: Havas Разработчик: Captivation Digital Laboratories/Gear Box Онлайн: www.sierra.com
Дата выхода: Ноябрь 2000



Ну что ж, ждать выхода повзрослевшей **Half Life** осталось недолго. Будем надеяться, что все возложенные на этот проект надежды воплотятся в реальность, и мы, наконец, сможем познать, что такое идеальная игра.



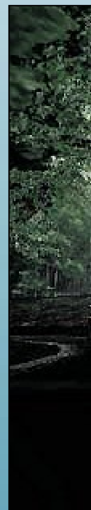
ВНИМАНИЕ: СУПЕРХИТ!

Phantasy Star Online от Sonic Team выходит в Японии 21 декабря, а в остальном мире - уже в январе. Первая онлайновая RPG на приставках, похоже, готова совершить настоящий переворот в игровом мире.





В каждом квесте участвуют четыре героя, и основной упор в игровом процессе делается на их взаимодействие во время боя.









Ничто в PSO не говорит о том, что это “всего лишь online”. Графически игра вполне сопоставима с Shenmue.









В GT3 будет более 150 марок автомобилей, каждый из которых смоделирован из почти десяти тысяч полигонов и выглядит порой получше былых журнальных “обложечных” рендеров.



Впервые на PS2 мы видим столь качественную проработку освещения. Лес просто-таки светится изнутри.





В названном уже полноценным продолжением сериала Gran Turismo 3 Spec A, Polyphony Digital собирается реализовать новую концепцию трехмерного пространства, согласно которой даже воздух имеет свою консистенцию и должен быть объемным и разнообразным, - испаряющееся масло, бензиновые пары и так далее...

RUNE

Максим Заяц



Викинги... Воины Севера, не знавшие жалости и страха. Они жили войной и ради войны. Их называли героями и варварами, и не было человека, чье сердце не начинало бы биться чаще, когда на горизонте появлялись полосатые паруса их драккаров.

Мореходы и воины, свято чтившие свой Закон, они не боялись смерти – погибшие в бою викинги возносились в чертоги Вальгаллы, где место за пиршественным столом им указывал сам Отец Богов Один. Викинги... Слово, дошедшее до нас из глубины веков, овеянное дыханием времени. Мы можем лишь пытаться представить себе, какими они были – люди, жившие более тысячи лет назад. «**Руна**» – одна из таких попыток. Попытка заглянуть в мир богов и людей, героев и монстров – в мир древних викингов...

В те далекие времена боги куда охотнее интересовались делами людей, и многие великие подвиги – равно как и великие предательства – совершались по их воле. Конрак предал свой клан во имя служения Локи – темному богу, сыну Одина, отвергнутому своим отцом и заточенному навеки в земных недрах. Для узника, потерявшего все, кроме надежды, единственным шансом на спасение был Рагнарек – день последней битвы, конец этого мира. Вырваться на свободу и отомстить – многие сотни лет подобно раскаленным оковам эта мысль жгла Локи, сводила его с ума. В мире людей, Мидгарде, силу Одина олицетворяли собой Рунные камни – дар Отца Богов самым преданным из своих воинов. Уничтожив их, Локи сломал бы последнюю преграду перед Рагнареком. Но сделать это он мог лишь руками своих смертных слуг, даровав им необычайную силу и власть. Лучшим союзником Локи стал Конрак – воин-отступник, предавший все, ради чего жили и во что верили викинги.

Нашего главного героя зовут Рагнар. Самый молодой из воинов своего поселка, он едва

rating

Максим Заяц	8	Великолепный сюжет, положенный в основу красивого и динамичного action, – сочетание, которое, несомненно, придется по вкусу всем поклонникам жанра.
Сергей Амирджанов	8	Красивая и добротно сделанная Action-игра, с весьма интересными мифологическими заморочками.
Дмитрий Эстрин	8	Принципиально новыми могут считаться место и время действия. По крайней мере, красивого и технологичного action'а "про викингов" я вспомнить не могу.
Борис Романов	7	К сожалению, с графическими красотами движка Unreal, разработчики Rune пытаются вновь пропихнуть ценности времен Tomb Raider.

31
средний балл
7,7



ла. Волею Одина ему предстояло стать тем Избранным, кто разрушит планы Локи и остановит Рагнарек. Путь через Подземный мир будет долог и полон опасностей, но с честью пройти его Рагнару поможет воля Отца Богов – и мы с вами.

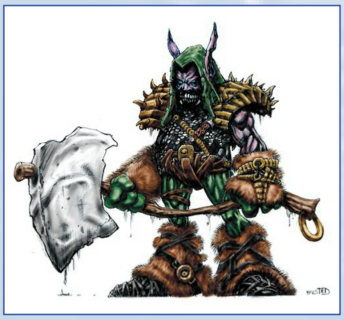
Противостоять силам Тьмы можно лишь с оружием в руках, и уж в нем-то Рагнар не будет испытывать недостатка. Весь арсенал игры можно поделить на три категории: мечи, топоры и дубины/молоты. Каждый из них имеет свои сильные и слабые стороны. Меч – самое быстрое оружие в игре, его стоит использовать в бою с самыми юркими и проворными тварями, а также против воинов, облаченных в легкие доспехи. Топором, далеко не столь острым как меч, можно нанести куда более сильный удар. Топор весьма эффективен против толстой шкуры, а также легких и средних доспехов. Разнообразные дубины и молоты предназначены для того, чтобы ломать и крушить – все равно, броню, кости или даже каменные стены. Проигрывая другому оружию в скорости удара, они берут реванш за счет своей всесокрушающей мощи. Разумеется, весь арсенал Рагнар тащит на себе и использует его по мере необходимости. Одним из самых приятных моментов игры стало то, что даже избавиться от лишнего оружия мы можем с максимальной для себя пользой и выгодой – попросту метнув его в противника. Согласитесь, удобно: зачем гнаться за каким-нибудь зомби, когда можно бросить в него пару топоров – а затем еще и подобрать их. Правда, последнее является палкой о двух концах – противники также могут поднять брошенный в них меч или топор и использовать его против нас.

Далеко не последнее место в арсенале любого воина занимает щит. Глупо подстав-

Герои Rune – настоящие скандинавы, дети суровых северных морей.



успел пройти Посвящение перед тем, как гонцы принесли тревожную весть о приближении армии Конрака. Многие поселения викингов жили под защитой Рунных камней, и одним из них был родной поселок Рагнара – Вотинкельд. Сорок лучших воинов во главе с Ярлом, вождем, погрузились на корабль и отплыли в черное предштормовое море для того, чтобы встретить врага лицом к лицу. Ни один из них не вернулся назад... После столкновения с Конраком и темной силой его Повелителя в живых остался лишь один Рагнар, сын Яр-



лять голову под удар боевого молота только потому, что под рукой в нужный момент не оказалось этого полезнейшего предмета. Щит позволяет нам закрыться практически от любого удара – правда, при этом мы не можем атаковать, но тактика чередования защиты и нападения дает порой потрясающие результаты. Щит приходит на помощь еще и тогда, когда нам приходится сражаться с целой толпой врагов – даже не закрываясь, им можно автоматически парировать часть ударов, экономя силы и здоровье главного персонажа. Правда, тут есть одна небольшая деталь. Типичный пример: мы сражаемся с парой Темных Викингов, каждый из которых добросовестно обрушивает на наш щит свой боевой топор. Элементарная логика подсказывает, что щиту (особенно деревянному) в данном случае приходится очень несладко и рано или поздно он окончательно выйдет из строя. Так оно, в общем-то, и происходит в игре. Состояние щита отображается на специальном индикаторе, и до того момента, как он развалится на несколько бесполезных кусков, мы должны постараться подыскать ему достойную замену. Бросать щиты во врагов нельзя, а жаль – это было бы забавно.

Один кровно заинтересован в успехе путешествия Рагнара, а потому его помощь не ограничивается одними лишь мрачновато-торжественными предупреждениями об опасностях, поджидающих нас на очередном отрезке пути. Название игры не случайно: едва ли не чаще, чем щиты и оружие, по пути нам будут попадаться различные Рунные камни – не такие большие, как тот, что установлен в центре Вотинкельда, и всего лишь с одной единственной руной. В первую очередь это, конечно же, Руна Здоровья, которая позволяет Рагнару восполнить урон, полученный в бою. Следом идет Руна Силы. Убивая своих врагов, Рагнар копит в душе яростную жажду крови, и когда заполняется соответствующий индикатор, он превращается в берсерка. При этом весь урон, получаемый нашим персонажем, «вычитается» не из полосы здоровья, а из этого нового индикатора. И Руна Силы позволяет моментально заполнить его вновь. Но самой полезной, пожалуй, оказывается Руна Энергии. Практически любое оружие в игре может наделить своего обладателя некой дополнительной способностью – невидимостью, например. Для того чтобы активировать эту способность мы должны не выпускать оружие из рук и потратить некоторое количество Рунной энергии, запасы которой позволяет восполнить соответствующая Руна.

Жанр «action с видом от третьего лица» чаще всего подразумевает, что нашему персонажу предстоит не только бегать и сражаться с врагами, но и выполнять некие акробатические трюки. По счастью на этот раз разработчики не решились переносить достойные Лары Крофт упражнения во времена древних викингов и ограничились стандартно-необходимым минимумом. Помимо бега и прыжков, наш персонаж умеет выполнять комбинированные удары, взбираться вверх по веревке и плавать под водой, время от времени поднимаясь на поверхность для того, чтобы пополнить запасы воздуха. До тройного сальто, по счастью, никто не додумался – наверное, оно и к лучшему.

Так уж повелось, что графическое оформление игры – один из важнейших моментов, определяющих наше к ней отношение. «**Руна**» создавалась на значительно переработанном движке Unreal, и казалось, один этот факт должен обеспечить ей помпезно-роскошный внешний вид. Однако на деле все получилось чуть-чуть иначе. Нет-нет, игра и в самом деле красива – но красота эта отличается от всего виденного нами ранее. Мир «**Руны**» прекрасен – но ошеломляющие кроваво-красные закаты, тяжелые облака, сияющее безмолвие подводного мира и изломанные лабиринты пещер сочетаются в нем с аскетической простотой и строгостью зданий, механизмов, кораблей. Наверное, так оно и было в реальной жизни: природа – красива, а все созданное людьми в первую очередь просто и надежно. И глядя на эту простоту, почему-то не чувствуешь себя обманутым – наоборот, веришь в нее и все больше погружаешься в мир игры, суровый мир тысячелетней давности.

Ну, разумеется, такая игра, как «**Руна**», не могла обойтись без multiplayer-режима – обязывает славная память созданных на том же движке предков во главе с самим Unreal. Горячим викингам, так и не выпустившим излишний пар за время прохождения одиночной игры, предлагаются на выбор сразу два многопользовательских режима: «Матч», где каждый воин сражается сам за себя, и «Командная игра», в которой вам предстоит с мечом в руках отстаивать честь своего клана. Мультиплеерные карты называются «аренами», и мы можем самостоятельно создавать их с помощью прилагающегося к игре редактора. В бою на арену выходят два вида игроков: воины и наблюдатели. С первыми все понятно: они собрались здесь для того, чтобы найти сильнейшего, и не остановятся ни перед чем ради победы. Наблюдатель – персонаж особый. Он появляется в игре в виде призрака, невидимого и бесплотного. Наблюдатель не принимает в бою непосредственного участия – он лишь смотрит за тем, как дерутся другие, перемещаясь по карте в режиме свободного полета. Еще больше оживить игру призваны так называемые «мутаторы», кардинальным образом меняющие привычные и устоявшиеся правила – силу гравитации, например, или получаемый урон.

Русское название говорит само за себя – созданная американской командой разработчиков Human Head Studios игра **Rune** была локализована и издана в России компанией «Бука». Конкуренция, сложившаяся в последнее время на рынке локализаций, заставляет издателей все более и более серьезно подходить к работе над очередным проектом. «Руна», сочетающая в себе качественный перевод и великолепно подобранные голоса актеров, является весьма удачным примером адаптации зарубежной игры для российского рынка. И очень приятно, что игра эта оправдывает все возлагаемые на нее надежды. Великолепный сюжет, положенный в основу красивого и динамичного action, – сочетание, которое, несомненно, придется по вкусу всем поклонникам жанра.

Мир Rune полон магических эффектов.





Движок Unreal обеспечил высокую детализацию графики.







Жанр «action с видом от третьего лица» чаще всего подразумевает, что нашему персонажу предстоит не только бегать и сражаться с врагами, но и выполнять некие акробатические трюки.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action Издатель: Бука Разработчик: Human Head Studios Локализация: Бука Требование к компьютеру: Celeron 300, 64 Мб RAM, 3D-accelerator (8 Мб video) Интернет: http://www.runegame.com/



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



Вячеслав Назаров

Жить плохо. А плохо жить еще хуже. Хорошо, наверное, быть Богом. Хочешь - пирожное, хочешь — мороженное. Иными словами, если будешь Богом, то у тебя все будет, но тебе за это не будет ничего. Всем остальным приходится гораздо тяжелее. Например, я недавно собрался податься в киноиндустрию и снять пафосный исторический ужастик на религиозную тему. К съемкам уже все было практически готово. Не хватало буквально пустяка - актрисы, которая сыграла бы одну из главных ролей — роль Евы.

Вы спросите, в чем была проблема? Я отвечу. Не стесняясь в выражениях. На роль этой самой Евы мне была нужна женщина без пупка. Но несмотря на великое множество объявлений, расклеенных в метро, автобусах и возле пунктов приемки стеклотары, подходящую даму найти так и не удалось. Будь я Богом, вопрос решился бы за считанные секунды. Ведь могущества небожителям не занимать. В этом я в очередной раз убедился на примере новой игры **Zeus: Master of Olympus**. Пообщавшись с обитателями Олимпа, я окончательно понял, что даже самому успешному строителю греческих городов никогда не сравниться с ними. Хотя попытаться, распоряжаясь судьбами целых народов, конечно, можно.



Zeus является классической стратегической игрой, в которой греческим чиновникам приходится заниматься благоустройством города, пытаясь добиться хоть какого-нибудь баланса между, казалось бы, противоположными факторами. На хрупкие плечики виртуальных Лужковых ложатся задачи по прокорму населения, которое, как правило, отказывает-

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Sierra Studios Разработчик: Impressions Games Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 410 Mb HDD, 2 Mb 3D-акселератор
Онлайн: http://zeus.impressionsgames.com/



Визуально Zeus выглядит, пожалуй, даже привлекательнее, чем предшественники. А может, просто эпоха поудачнее.

На хрупкие плечики виртуальных Лужковых ложатся задачи по прокорму населения, которое, как правило, отказывается питаться вкусными корешками, по вербовке новых и новых рабочих и прочая, и прочая. Разумеется, необходимо постоянно работать над тем, чтобы древние греки чувствовали себя счастливыми.



rating

Вячеслав Назаров	6	Где-то мы это уже видели. Тем не менее любители жанра наверняка оценят очередной камень в их сад камней.
Сергей Амирджанов	6	Сколько бы ни было достоинств у сериала Caesar образца 1992 года, все их он стараниями разработчиков уже растерял. Все дети оказались близняшками.
Дмитрий Эстрин	6	Поклонники древнегреческой мифологии наверное будут в восторге. Нормальному человеку эту игру я бы не стал рекомендовать.
Борис Романов	5	У студии Impressions, похоже, найдется свой "цезарь", "фараон", или "зевс" на любые времена. А значит сериал будет долгим.

23 средний балл 5,7

ся питаться вкусными корешками, по вербовке новых и новых рабочих и прочая, и прочая. Разумеется, необходимо постоянно работать над тем, чтобы древние греки чувствовали себя счастливыми. Впрочем, решить этот вопрос очень просто – достаточно выдвинуть следующий лозунг: «Землю – крестьянам! Фабрики – рабочим! Пиво – мне!» – и все население будет просто в восторге. Несколько больше усилий придется затратить на то, чтобы экономика подопытного населенного пункта была могуча, как тот самый Зевс, дабы количество золота-алмазов в городской казне постоянно увеличивалось. А уж какими они будут, не должно волновать игроков никоим образом. В конце концов, лучше иметь старые подержанные бриллианты, чем не иметь никаких.



Разумеется, все эти факторы связаны между собой никак не слабее, чем настроение и изменение цен на пиво. Поэтому изменение в одной области жизнедеятельности греческого города неизбежно приводит к изменениям во всех остальных. Так что если градоначальник все делает правильно, его подшефный населенный пункт процветает, если же нет – лишь помощь Богов сможет изменить ситуацию.



Разработчики Zeus уже одарили нас такими проектами как Pharaog и Caesar. И это заметно.....



В **Zeus** жители олимпийской горки играют очень важную роль. Время от времени они, натягивая на себя человеческие шкурки, посещают города и настойчиво убеждают построить им памятник. Хотя бы надгробный. В качестве вознаграждения за такой благородный поступок Боги предлагают просто-таки сказочную помощь в подконтрольных им сферах. Единственное, о чем приходится задумываться игроку, так это то, какого опекуна выбрать для города в определенный момент времени. До того как решить застроить все подходящие холмы храмами, храмиками и храмищами следует вспомнить, что город можно сдать под покровительство лишь четырех Богов одновременно. Но даже если и не превышать религиозный лимит, столкновения между конкурирующими продавцами опиума для народа являются в **Zeus** объективной реальностью. Причем, к сожалению, пользы для города в этом нет никакой. Ведь 12 жителей олимпийской коммуналки бьются не на жизнь, а на смерть. Если называть вещи своими именами, то стоит сказать, что в игре выяснять отношения друг с другом будут Зевс, Посейдон, Хадес, Диметрий, Атена, Артемиус, Аполлон, Арес, Гефест, Афродита, Гермес и Дионис.

У каждого из этих бессмертных существ есть свой любимый монстр, который, попав в городок, может набезобразничать не хуже фанатов московского «Спартака». Единственным способом утихомирить разбушевавшееся чудовище является приглашение на работу Героя. Но Герой должен быть правильным, дабы иметь возможность провести воспитательную беседу с божественным хулиганом. В **Zeus** доступными борцами за правопорядок являются Геракл, Персей, Одиссей, Тесей, Ясон и Ахиллес.

В том что касается военной, экономической систем, то игра вобрала в себя все самое лучшее, что было в таких хитах, как Caesar и Pharaoh. Это позволяет говорить о том, что новый проект наверняка окажется интересным для всех ветеранов стратегических фронтов. В то же время **Zeus**, не являясь чересчур запутанным с точки зрения управления, сможет привлечь к себе и новичков. Поэтому если с самого начала смириться с тем фактом, что не Боги горшки обжигает, и взвалить всю непосильную ношу руководства древними греками на себя, то от игры можно получить немало удовольствия.

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER



Дмитрий Эстрин

Самому мне аркаду 18 Wheeler увидеть не удалось. Говорят, что аркадный автомат отличался огромным рулем, который якобы и создавал ощущение того, что едешь на многотонном восемнадцатиколесном монстре.

Ну, и в немалой степени этому способствовала общая позитивная динамика игрового процесса... Как вы можете легко догадаться, версия игры на Dreamcast не предусматривает наличие гигантского руля. И поэтому разработчикам порта на консоль необходимо было придумать что-то еще...

Вообще-то предполагалось, что **18 Wheeler American Pro Trucker** – это нечто вроде Crazy Taxi. В принципе, даже внешне игры чрезвычайно похожи друг на друга. Только вместо перевозки психов-пассажиров, которые могли на ходу выпрыгнуть из машины, нам придется представить себя в роли матерого дальнобойщика, которому предстоит пересечь всю Америку от восточного до западного побережья. К слову сказать, по времени это займет едва ли больше двадцати минут. Но об этом чуть позже. Основные принципы игрового процесса чрезвычайно просты. Цель: первым достичь финиша. Есть соперник (один-единственный), есть самое позорное изобретение цивилизованного человечества (checkpoint'ы), есть прикольные разветвления (немного), имеются также обычные статисты американской трассы (много) и веселая интерактивность (очень веселая). В общем, все. Что характерно, мнения в редакции относительно **18 Wheeler American Pro Trucker** разделились. Мне, например, игра, несмотря ни на что, понравилась. Другие считают, что это – халтура, от которой ничего особенного ждать не нужно было. И относиться к ней нужно именно как к халтуре.

Тогда вроде бы в **18 Wheeler American Pro Trucker** можно даже спокойно играть. Не скрывая при этом презрительную усмешку.

С другой стороны, игра привлекает внимание даже «совсем непосвященных» с первого взгляда. Конечно, прежде всего отличной графикой. Но, кроме того, магнетическое воздействие оказывает сам факт того, что вести нам приходится не какую-нибудь легковую фигню, а трехосный магистральный тягач большой грузоподъемности. Кроме шуток, хоть **18 Wheeler American Pro Trucker** симулятором никак не назовешь, но ощущение тяжести, неповоротливости и огромной мощи передается очень хорошо. С этим, в общем, никто и не спорит.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: гонка
Издатель: Sega
Разработчик: AM2 от CRI
Интернет: http://www.sega-rd2.com



Проехать, не сбив ящики справа, в паркочном режиме непросто.

Основная проблема игры – безумная сложность. Говорят, что аркада относилась к игроку куда более щадяще, чем версия на Dreamcast. Ситуация парадоксальная. Вообще-то, обычно бывает наоборот, и этому с логической точки зрения можно найти нормальное обоснование. Впрочем, можно легко объяснить и пресловутый ненормально высокий уровень сложности. Игра чересчур коротка. Если бы она вдобавок была бы проста, то основной режим проходился бы минут за двадцать. Что для приличной игры непозволительно мало. Четыре трассы – пусть и сравнительно длинные и разнообразные – этого явно недостаточно. Проблема решается элементарным, я бы сказал, примитивным способом. Все, что нужно, так это уменьшить допустимое время прохождения участков между checkpoint'ами, а также уменьшить ко-

rating

Дмитрий Эстрин	8	Несмотря ни на что, играть интересно. Плюс еще и красиво. Ну, а с высоким уровнем сложности и небольшим размером игры придется смириться.
Сергей Амирджанов	6	Очень красивая, оригинальная и захватывающая гонка на гигантских грузовиках имеет лишь один недостаток. Играть вы в нее будете максимум час.
Максим Заяц	8	Грохотать на огромном грузовике по американским прериям - занятие чрезвычайно приятное.
Борис Романов	7	Новому творению AM2 недостает продолжительности и глубины. В остальном же это настоящий хит.

29
средний балл
7,3



Вообще-то предполагалось, что 18 Wheeler American Pro Trucker — это нечто вроде Crazy Taxi. В принципе, даже внешне игры чрезвычайно похожи друг на друга. Только вместо перевозки психов-пассажиров, которые могли на ходу выпрыгнуть из машины, нам придется представить себя в роли матерого дальнобойщика, которому предстоит пересечь всю Америку от восточного до западного побережья. К слову сказать, по времени это займет едва ли больше двадцати минут. Но об этом чуть позже. Основные принципы игрового процесса чрезвычайно просты. Цель: первым достичь финиша. Есть соперник (один-единственный), есть самое позорное изобретение цивилизованного человечества (checkpoint'ы), есть прикольные разветвления (немного), имеются также обычные статисты американской трассы (много) и веселая интерактивность (очень веселая). В общем, все.

Если же вам настолько повезет, и вы, несмотря на все чинимые разработчиками препятствия, окажетесь первым, то откроется дополнительный «бонусный» режим, в котором предлагается за ограниченное время точно припарковать свой грузовик в указанном месте. При этом следует избегать любых столкновений с разного рода объектами. Впрочем, даже учитывая то, что хитрые маневры приходится проводить на весьма узких улицах, тротуары которых загромождены фонарями, ящиками и прочим бредом, парковочный режим не так уж и сложен.

Разветвления на трассах встречаются не слишком часто, но, в общем, их хватает. Также как хватает и неожиданностей. Неожиданный горный обвал, строительные работы на дороге, потрясающий по красоте и спецэффектам смерч, сметающий все на своем пути... Это радует. Естественно, все ломается, все взрывается и поражает высоким уровнем интерактивности тех, кто не видел Crazy Taxi. Должен признаться, очень похоже. Хотя по прошествии нескольких часов понимаешь, что нет в этом ничего особенного. Просто приятно и все.

В принципе, вы вдруг оказались отчаянным фанатом парковки грузовиков, то наверняка





Есть еще несколько режимов. Кататься по круговой трассе интересно только вдвоем. И то, откровенно говоря, надоедает. Плюс стандартный Time Trial. Тоже не шибко оригинально.

Управлять грузовиком, в принципе, не сложно. Хотя приходится переключать скорости. Впрочем, по мнению разработчиков на восемнадцатиколесном тягаче их не больше трех: первая, вторая и задняя. Переключение осуществляется нажатием клавиши «A» в момент появления на экране предупреждающей надписи. Специально для тех, кто не полагается на интуицию.

Читующий AI бесит, выводит из себя и... порой радует. Схема чрезвычайно проста: чем вам больше удается оторваться от своего соперника, тем быстрее он едет. И, чем дальше он уезжает сам, тем больше совершается ошибок с его стороны и, соответственно, тем медленнее он едет. Тактика напрашивается сама собой. Перед самым финишем дать сопернику уехать вперед и потом быстренько его обогнать. Немножко глупо, но единственно верно.

Игровая физика – вот то, что не вызывает никаких нареканий. Грузовик ведет себя так, как ему, в принципе, положено вести, при этом никак нас не напрягая экзотическими особенностями поведения. В частности, меня безумно восхитило то, что машина не переворачивается ни при каких условиях. Падение с обрыва или моста, столкновение на полной скорости со встречным потоком – наказание не фатально. Никаких глобальных катастроф. Просто теряем немножко времени, что, конечно, тоже неприятно.

Графика великолепна. Лучше, чем Crazy Taxi, хотя сравнивать эти игры даже по таким невинным параметрам довольно непросто. Все ярко, все сверкает, на недостаток полигонов жаловаться как-то странно, спецэффектов хватает, вид из кабины, как ни странно, также порадует всех любителей



На старте самое главное вовремя переключить скорость...



Вид из трехмерной кабины отличается редкой функциональностью.

личество бонусов. Теперь одну трассу можно безуспешно проходить два часа. Пока не просечешь фишку. Фишка заключается в том, что нам запрещают совершать ошибки. Три-четыре ошибки (вылет за пределы трассы, столкновения с тем, с чем сталкиваться нельзя, и т.д.), и можно начинать сначала. Первое время думаешь, что ты просто чего-то недопонял, потом догадываешься, что игра сложная, потом либо совершенствуешься, либо откладываешь геймпад в сторону. Ничего больше не дано. Нет, серьезно – играть очень сложно. Даже на самом простом уровне. Представьте себе, разработчики откровенно прикололись над нами, придумав несколько уровней сложности. Любопытно было бы познакомиться с извращенцами, которые получают удовольствие от того, что играют в невыносимо тяжелых условиях...



В принципе, могу дать несколько советов, которые не настолько очевидны, чтобы о них можно было умалчивать. В процессе гонки вы наверняка обратите внимание на крохотные машинки, которые легко сталкиваются с трассы. Так вот, сталкивать с трассы имеет смысл только те машинки, над которыми светятся таинственные зеленые знаки, обозначающие небольшой временной бонус. Такие «бонусы» не обязательно куда-то передвигаются, они могут и мирно стоять где-нибудь на обочине. Также в процессе гонки вы наверняка обратите внимание на обилие других, как правило, менее крутых грузовиков. Пристроившись носом им в хвост, мы получаем ускорение. Это правило действует и с вашим единственным соперником. Правильно используя ресурсы трассы, совершая минимум ошибок или вовсе не совершая их, мы получаем драгоценную возможность достичь финиша. Причем, не исключено, что первым.

вам придется по душе отдельный игровой режим, целиком посвященный этому традиционному виду спорта лихачей-дальнобойщиков. Есть несколько территорий. На каждой из территорий на грузовике следует проехать определенный маршрут, за определенное время и останавливаясь в строго определенных местах. Чем точнее едете по маршруту, тем больше времени экономите. Верх виртуозности: проехать задним ходом по извилистой тропинке (дорогой это назвать язык не поворачивается), чтобы точно встать в крохотный гараж. Как выяснилось, грузовики назад катятся значительно хуже, чем вперед.

гонок. Ну и, конечно, смена времени суток... Пусть все подчинено простому скрипту, но кто посмеет сказать, что восход солнца в **18 Wheeler American Pro Trucker** не вызывает восхищения?

В целом, перед нами игра, противоречивая во всех отношениях. Красивая, сложная, короткая, оригинальная и все-таки разнообразная. Конечно, это не Crazy Taxi. Это, скажем так, относительно клевая игра, предназначенная для тех, кому она нравится с первого взгляда. Будем надеяться, что вы, дорогие читатели, принадлежите к их числу.

ALIEN RESURRECTION

Олег Кафаров



Сегодня на рынке видеоигр представлено множество разнообразных игр в жанре фантастики. Самыми популярными из них являются те, которые содержат в своем названии безотказно действующие на игрока слова Star Wars.



Сколько игр было посвящено приключениям Люка Скайуокера в космосе! Выходя с периодичностью эдак раз в полгода, все они продолжают пользоваться бешеной популярностью, несмотря на то, что зачастую их качество оставляет желать лучшего. Взяв за основу великую космическую эпопею, разработчики игр серии Star Wars сделали из нее и гонки, и шутеры, и симуляторы. Надо сказать, что игры, посвященные бесконечным космическим приключениям из серии Star Wars, – очень благодатная тема для создателей игр, ведь можно сотворить что угодно и не самого лучшего качества, а, написав магическое название Star Wars, продать игру миллионным тиражом. Но вот на арене появляется новая игра – Alien Resurrection. Игры с названием Alien и раньше выходили на разные платформы, но в последнее время об их существовании, похоже, совсем позабыли. А зря.

Новое творение компании Agronaut не может остаться незамеченным. Надо сказать, что **Alien Resurrection** должна была увидеть свет еще несколько лет назад, но ее выход без конца откладывался. И это, к сожалению, не пошло ей на пользу. Стоит отметить, что создатели игры полностью взяли за основу одноименный фильм. Практически ничего нового они не придумали. Диалоги персонажей просто были взяты из киноверсии. Команда разработчиков взяла у кинокомпании XX Century Fox эскизы всех персонажей, макеты оружия, чертежи космической станции под названием USM Auriga и воплотили их в игре. В результате игра оказалась близнецом киноверсии. Очень впечатляют заставки **AR**, которые выполнены на высочайшем уровне. Вообще, с точки зрения графического исполнения игра достойна похвалы: космическая станция выглядит вполне реально, искры, дым и разнообразные вспышки света «оживляют» ее немного мрачноватый и холодный вид. **Alien Ressurecton** – игра, которая создавалась компанией Agronut на базе графического движка из первой части небезызвестной и весьма популярной в свое время игры Croc. Правда, в процессе создания **AR** движок претерпел небольшие изменения, в результате чего стал мощнее своего предшественника примерно на 30%. Нарицания могут, к сожалению, вызвать модели персонажей игры. Пришельцы выглядят немного угловатыми, их анимация тоже небезупречна. Что касается музыкального оформления игры, то разработчики не обременяли себя созданием специального музыкального сопровождения для своего творения – его

досье
Платформа: PlayStation Жанр: Shooter
Издатель: Fox Interactive Разработчик: Agronaut
Онлайн: www.foxinteractive.com



Рецензент	Оценка	Комментарий
Олег Кафаров	7	Игра, у которой были все шансы стать хитом. Три года назад. Игра и сейчас выглядит неплохо, но ужасное управление может сильно испортить о ней впечатление.
Сергей Амирджанов	7	Еще одно странное творение некогда знаменитой студии Argounaut. Блестяще реализованная атмосфера против ужасного управления.
Дмитрий Эстрин	6	Когда в игре абсолютно все плохо, но все-таки заметно, что разработчики старались, принято хвалить дизайн. Что ж, последую этой традиции.
Борис Романов	6	Глядя на очередное воплощение Alien на PS начинаешь вновь задумываться о том, что жанру тяжело прижиться на приставках.

rating

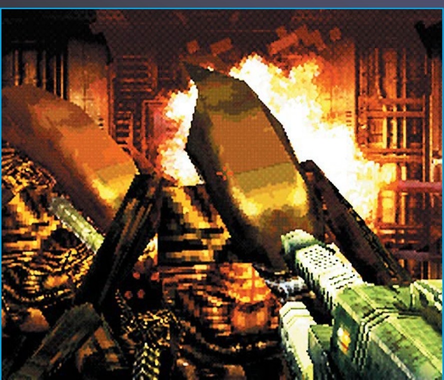
26
средний балл
6,5



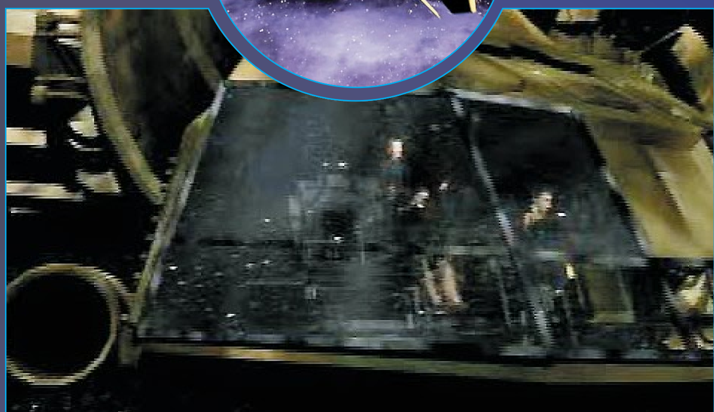
просто нет. Все звуки разработчики также взяли из киноверсии. Блестяще выполнены спецэффекты. Игра поддерживает стандарт Dolby Surround, при использовании которого вы сможете наслаждаться сногсшибательными звуковыми эффектами игры. Перед началом игры на экране появится интригующая надпись, сообщающая о том, что играть в **Alien Resurrection** лучше в темноте. Именно при выполнении этого условия вы сможете полностью погрузиться в немного пугающий, но в то же время завораживающий мир Alien Resurrection. Действительно, начав играть в эту игру и смирившись с достаточно неудобным управлением, оторваться от нее совсем непросто.







Отличные взрывы.



Из высокотехнологичной заставки мы узнаем, что в ходе тайного эксперимента в одной из засекреченных космических лабораторий происходит катастрофическая ошибка, в результате которой Чужаки уничтожили практически весь экипаж станции.





Проект был встречен неоднозначно. Англичанам игра понравилась, американской же прессе — наоборот.

Сам игровой процесс представляет собой шутер от первого лица, главная цель в котором – выжить. Игра начинается с того, что из высокотехнологичной заставки мы узнаем, что в ходе тайного эксперимента в одной из засекреченных космических лабораторий происходит катастрофическая ошибка, в результате которой Чужаки уничтожили практически весь экипаж станции. Главная героиня игры по имени Рипли-8, которую клонировал злой гений, доктор Рен, являясь одной из немногих уцелевших, должна будет навести на станции порядок и не дать Чужакам попасть на Землю, а также отключить систему самоуничтожения станции. Ну и, естественно, остаться в живых. Остальные клоны Элен Рипли (всего этих предшественников насчитывается семь) также повстречаются вам на пути и будут, если сказать мягко, не совсем дружелюбными. Иногда при выполнении небольших миссий вам будет предложена возможность сыграть и за других персонажей игры, каждый из которых обладает какими-то определенными уникальными качествами. К таким персонажам относятся полуробот-полуженщина по имени Колл, которая может подключаться к головному компьютеру космической станции и черпать оттуда разную информацию, морской пехотинец по имени Кристи, обладающий мощным оружием, а также Джонера и Ди Стефано. Сама же Элен Рипли обладает сверхчеловеческими возможностями. Так, имея в себе не только человеческие гены, но и гены Чужаков, она располагает еще и телепатическими способностями, которые позволяют ей заранее предсказывать появление Чужаков. На протяжении всей игры игроку придется ходить по бесконечным коридорам и уровням гигантской космической станции и уничтожать несметное количество различных пришельцев. Кстати, о Чужаках. Играя в **Alien Resurrection**, можно легко познать биологическое древо развития этих змееподобных тварей: игроку придется встретить от самых маленьких зародышей Чужаков, которых можно будет прихлопнуть одним выстрелом, до их устрашающей и коварной Королевы, победить которую даже самому опытному игроку удастся не сразу. Оружие, представленное в игре, достаточно разнообразно, но, к сожалению, не всегда эффективно. Расправиться с Чужаками не просто еще и потому, что система управления игры осталась не до конца доработанной и достаточно сложной. Точно выстрелить в Чужака представляется просто невыполнимой задачей, даже если вы используете в игре мышку для PlayStation. Зато, уж поверьте мне на слово, Чужаки, в то время как вы будите палить мимо них, сложа когти стоять не будут. Управление в игре, на мой взгляд, неудобное. Что и говорить – хотя на протяжении целых трех лет выпуск игры постоянно откладывался под предлогом того, что идет доведение ее до совершенства, создатели игры про управление, видимо, напрочь позабыли. Именно эта оплошность и способна испортить общее представление об Alien Resurrection. Также не совсем доработанной осталась и камера, которая время от времени сбивается с пути и пытается протиснуться то сквозь узкие проходы, то натыкается на стены. Зато надо отдать должное команде из Agronaut относительно AI – им удалось научить Чужаков очень хорошо мыслить. Эти коварные твари будут выслеживать вас, нападать сзади, красться по пятам, свешиваться с потолка, вылезать из узких щелей и т.д. Помимо самих Чужаков на вашем пути встретятся и остальные клоны Рипли, которые сделают все возможное, чтобы вас остановить. Игроку предстоит изучить все десять громадных уровней, которые просто кишат этими мерзкими уродами. К достоинствам игры относится и то, что время загрузки файлов невелико, так как игра читается непосредственно с диска.

В заключение надо сказать, что игра **Alien Resurrection** не останется незамеченной любителями этого жанра. Это, конечно, не безупречный хит, но и не проект, обреченный на провал. Безусловно, потратив столько времени и денег на доработку своего шедевра, Agronaut могла бы и устранить некоторые явные его недостатки, но все равно игра стоит того, чтобы на нее обратили внимание. Конечно, выйди она в срок (а изначально она планировалась к выходу еще три года назад), она могла бы стать настоящим хитом, совершить переворот в игровой индустрии. Но теперь, на пороге третьего тысячелетия, когда PlayStationOne просто тихо доживает свой век, когда взор большинства игроков устремлен в будущее, к игровой индустрии следующего поколения, игре вряд ли суждено стать суперпопулярной.

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 2: LEGEND OF COFFIN ROCK



Олег Коровин

Издатели бывают разные: черные, белые, красные (только не надо упрекать меня в расизме). На какие только ухищрения они ни идут, чтобы побольше заработать — оно и понятно, работа такая. Но все равно порой бывает довольно весело наблюдать за их маркетинговыми па.



Очень оригинальный способ законного обчищения кошельков играющей общественности изобрели в Gathering of Developers (для своих просто GOD). Это ж надо, задумали выпустить три игры с интервалом меньше месяца, да при этом все их делают разные команды разработчиков (весьма именитые, надо заметить). Что ж, радоваться надо: трилогия по известнейшему фильму, да еще и выходят все три продукта почти одновременно. Интересно, а почему мне вспомнился мультфильм про то, как мужику сделали семь шапок из одного куска кожи, вот только они ему в итоге даже на палец не налезали, не то что на голову – а все из-за жадности.

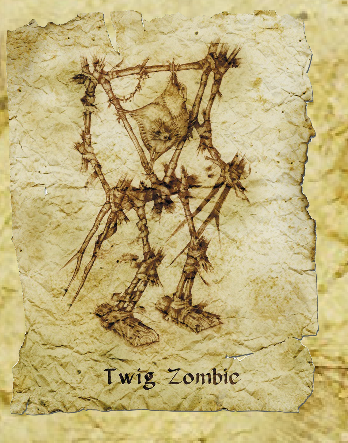


Ладно, на повестке дня у нас вторая часть трилогии Blair Witch под названием Legend of Coffin Rock. На сей раз действие разворачивается в середине прошлого века. Вы играете за солдата по имени... Собственно, имени своего он не помнит. И не только имени, кстати. Он вообще ничего не помнит. Истекающего кровью его нашла в лесу девочка по имени Robin. Честно говоря, когда я впервые увидел главного героя, то подумал, что это зомби. Уж больно синяя у него кожа. Да и бинты привлекательности не добавляют. Ну да ладно. Будучи благовоспитанной маленькой леди, Robin привела солдата к своей бабушке. Бабуля сказала, что он похож на какого-то библейского героя по имени Lazarus. Предполагается, что мы знаем, чем он знаменит. Ага! Короче, она решила, что раз герой не помнит своего имени, то звать его будут Lazarus. На этом солдат и заснул. Ночью побродил по дому в качестве бестелесного духа забавы ради. А на следующий день выяснилось, что Robin пропала. Ее бабушка потребовала, чтобы Lazarus нашел ее, тонко намекнув, что в противном случае его рана может стать смертельной. Делать нечего, герой отправляется на поиски. Нельзя расстраивать старушку, тем более что она сказала, что лишь ему под силу найти Robin. И почему всегда произносится эта фраза?

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: Horror adventure **Издатель**: Gathering of Developers **Разработчик**: Human Head Studios **Требования к компьютеру**: P2 266, 64 Mb RAM (рекомендуется 128), 3d accelerator **Интернет**: http://blairwitch.godgames.com





Надеюсь, всем понятно, что девочка пошла не на свидание, где ее задержали самые естественные обстоятельства. Конечно же, ее исчезновение связано с темными силами, обитающими в близлежащем лесу, который наводит ужас на жителей окрестностей. Особенно на любителей мистификаций, вроде бабушки Robin. А иначе и быть не могло, учитывая, что игра представляет собой типичный ужастик. А посему главное – нагнать на игрока страху. Это положено в основу игровой концепции. Будем разбираться, насколько же удачно сие реализовано.

Что лучше всего ассоциируется со страхом? Разумеется, темнота. Поэтому у всех

rating

Олег Коровин	6	В игре создана великолепная атмосфера, на игру интересно смотреть, но в нее неинтересно играть. Рекомендуется лишь ценителям horror.
Сергей Амирджанов	7	Жаль, что все Blair Witch'и получаются на одно лицо. Но зато один страшнее другого.
Дмитрий Эстрин	6	Интересно, почему все-таки трилогия? Наверняка можно сделать пару десятков одинаковых игр на движке Nocturne. В принципе, ничего от этого не изменится...
Борис Романов	7	Идея трехсерийной игры заключалась в том, что три разных разработчика смогут сделать три разных проекта. Пока же два сделали абсолютно одинаковыми.

26 средний балл **6,5**

разработчиков игр-ужасов неизменен девиз: чем темнее будет все вокруг, тем лучше. Кого волнует, что из-за этого часто не видно вообще ничего. Зато страшно-то как! У меня, например, максимальной яркости на мониторе не хватило для того, чтобы добиться сколь-нибудь видимого изображения. Пришлось менять настройки на видеокарте. Это, конечно, пустячок, а «приятно».

И все же, надо признать, что с атмосферой в игре действительно все в порядке. Особенно радует то, что создается она не банальнейшими скрипами дверей и завываниями призраков (хотя и это присутствует), а элементами более тонкими. В первую очередь, страх нагнетается через диалоги. Все персонажи озвучены просто превосходно. Так что даже самая обычная фраза, сказанная с подобающей моменту экспрессией, может заставить ваши мурашки устроить забег. Разработчики, видно, тоже почувствовали, что диалоги – сильный момент в игре, и решили сделать их побольше. В итоге они получились настолько длинными, что временами начинают утомлять. К тому же отсутствует кнопка skip dialogue. А знаете, почему такой кнопки нет? Потому что кроме разговоров в игре почти ничего и нет.







В мире Blair Witch есть и светлые кадры.



О том, что в природе существует такая вещь, как искусственный интеллект, ваши противники даже не догадываются. Появившись за несколько шагов от вас, они напролом прут на героя. А тот отстреливается.







Одна из многочисленных схваток с полигонными монстрами.

То есть как нет? А как же отстрел монстров? Да, он присутствует, но выполнен откровенно неудачно. О том, что в природе существует такая вещь, как искусственный интеллект, ваши противники даже не догадываются. Появившись за несколько шагов от вас, они напролом прут на героя. А тот отстреливается. Хорошо хоть, что автоприцел есть. Дело в том, что вручную целиться тоже можно. Теоретически. А практически хотел бы я посмотреть, как вы попадете во врага, наведя на него крошечную точку прицела, который к тому же еще имеет привычку исчезать. Сражения, конечно, разнообразят игровой процесс, но никак не делают его интереснее. Этому «способствует» и удобство управления. Дело в том, что кнопка действия совпадает с кнопкой стрельбы. Это означает, что вам придется зачехлить оружие, прежде чем можно будет сделать что-то еще. Особенно это неудобно с боссами, которых завалить намного сложнее именно потому, что требуются манипуляции с оружием и предметами. Отсутствует возможность вручную перезарядить оружие. Приходится всегда достреливать обойму до конца, чтобы в разгар боя не жать, пока Lazarus перезарядит пистолет. В связи с этим как огромное достоинство хочется отметить то обстоятельство, что игра не является сложной. Даже с таким управлением монстров завалить можно довольно легко. И на том спасибо.

В Legend of Coffin Rock использован один интересный прием: раз у Lazarus'а амнезия, то на этом можно спекулировать. К нему постепенно возвращается память. Происходит это так: дойдя до определенной локации, герой падает в обморок и вспоминает, что произошло в этом месте с ним же, но несколькими неделями ранее. В этих воспоминаниях вы также играете за героя. Здесь, кстати, тоже будет происходить много всего странного и загадочного, что и понятно. Мне понравился подобный ход. Сначала. А потом оказалось, что приступы deja vu у Lazarus'а случаются очень часто. В итоге чуть ли ни каждую локацию вам приходится проходить дважды – надоедает. О таких мелочах, как общее здоровье и патроны на настоящего Lazarus'а и того, который в воспоминаниях, я даже не говорю.

Все игры серии Blair Witch делаются на движке Nocturne. Выбор довольно странный – движок весьма требователен к железу, а качество графики... Но ничего не поделаешь. Итак, вашему взору представятся трехмерные персонажи на фоне пререндеренных background'ов – идея стара как мир. Но почему-то разработчикам она очень нравится. Что тут может нравиться? Персонажи все угловатые, отвратительно анимированы (достаточно посмотреть, как герой падает), задние фоны однообразные и безжизненные. Радует лишь то, что ракурс обзора, как правило, выбирается удачный как для стрельбы, так и для нахождения пути дальше. Глюков вообще не сосчитать: персонажи застревают в деревьях, проходят сквозь предметы, врезаются в невидимые стены, периодически пропадают голоса и звуки – полный набор. Конечно, есть и положительные моменты. Очень порадовала анимация одежды, которая развевается от любого движения героя или дуновения ветра, причем выглядит это по-настоящему реалистично. Заставки, выполненные на движке игры, хотя и не поражают своей красотой, но смотрятся весьма приятно благодаря отличной операторской работе.

Последняя фраза, наверное, звучит несколько странно, учитывая, что речь идет об игре. Однако стоит взглянуть на Blair Witch, чтобы убедиться, что это даже не совсем игра. Скорее это интерактивный фильм или роман. Если оценивать это творение с такой точки зрения, то оно оказывается весьма привлекательным. В Legend of Coffin Rock действительно интересный сюжет, леденящая кровь атмосфера, отлично сыгранные диалоги, зарекомендовавшая себя Вселенная. Но раз это все же называется игрой, то приходится вспомнить о таком понятии, как gameplay. Его здесь практически нет! Можно ли рассматривать это как очень серьезный недостаток? Если вы хотели получить настоящее adventure – да, можно. Игра АБСОЛЮТНО линейна. Линейна настолько, что вы всегда буквально идете по дороге. Свернуть с нее физически нельзя – кругом лес. Пройти на следующую локацию вам не позволят, если вы хоть что-то не доделали на предыдущей. Да и делать-то вам практически ничего не придется: никакого инвентаря, никаких операций с предметами, никаких интерактивных объектов. Только разговоры, периодически – стрельба и минимум чего-то еще. Если же вы хотели получить хорошую, действительно страшную сказку на ночь, то вы ее получили.

Россия — удивительная страна. Только у нас можно наблюдать аварии, когда одна машина врезается в зад другой, которая мчится по полосе встречного движения. Только у нас хакеры могут взломать бортовой компьютер лучшего истребителя и сделать его боекомплект нескончаемым.

Вячеслав Назаров



История войн: Наполеон

— Я все понял! Все пришельцы в Россию будут погибать под Смоленском.
К/ф «Формула любви»

Только в этой стране я могу часто просыпаться по ночам и, захлебываясь слезами, утыкаться в подушку, пытаясь понять, как наш Господь позволил появиться на свет Сталину, Чикатило и моей будущей теще. Только у нас в стране законы могут быть направлены на то, чтобы сделать людей богатыми и счастливыми (список людей обычно прилагается к документам). Только мы можем согласиться принять помощь норвежских верхолазов лишь на четвертый день пожара Останкинской башни. И лишь мы можем победить любых врагов, покушающихся на нашу страну. Будь-то немцы, монголы со своими друзьями татарами или даже французы. Били и будем бить супостатов. И вновь, и вновь наслаждаться своими былыми победами, заново совершая их в виртуальных мирах, повторяя историю. Благодаря нашим родным компаниям теперь у нас появилась возможность еще раз доказать Наполеону тот факт, что умом Россию не понять. На этот раз в игре **История войн: Наполеон**.

Новая игра является боевой стратегией, в которой все что требуется от игроков – это отдавать солдатам правильные приказы и время от времени приободрять их фразой: «Вперед летите, орлы! А я за вас потом отомщу...». Конечно, чтобы послать на лютую смерть именно нужный отряд, перед боем необходимо оценить ситуацию. Для этого в Истории войн предусмотрена специальная тактическая карта, на которой весьма схематично обозначено местонахождение войск. Причем на ней показываются лишь те отряды, о которых известно игроку.

Кое-как спланировав ход операции – основные задания, к которой выдаются во время брифинга, идущего под бравурную музыку – имеет смысл уже приступать к ее выполнению. Происходить все будет на трехмерном поле боя, чьими самыми выдающимися деталями являются непосредственно бойцы, чьи модели выполнены достаточно неплохо. К сожалению, пейзажи в Истории войн не могут похвастаться богатством красок и разнообразием. Возможно, это сделано для того, чтобы генералы не отвлекались от своих подчиненных на красоты природы. Впрочем, если такое желание все же возникнет, то его можно легко реализовать, облетев всю карту с помощью виртуальной камеры, управлять которой в игре одно удовольствие.





Новая игра является боевой стратегией, в которой все что требуется от игроков — это отдавать солдатам правильные приказы и время от времени приободрять их фразой: «Вперед летите, орлы! А я за вас потом отомщу...».

Рассматривая пейзажи XIX века, не стоит волноваться о том, что войска, оставшись без руководства, совершенно беззащитны и беспомощны. Отнюдь. Ведут они себя вполне осознанно. От игроков требуется лишь задать им правила поведения. В результате отважные воины могут смело бросаться на любой вражеский отряд и драться до полного уничтожения либо его, либо себя. Но это при условии внушения им агрессивного настроения. В случае, если объяснить бойцам все прелести безразличия (в народе обычно именуемого «пофигизм»), они уйдут в глухую оборону и не станут

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Buka Entertainment Разработчик: MiST Land Требования к компьютеру: P-166, 64 Mb RAM, 3D-акселератор, 8x CD-ROM, 60 Mb HDD
Онлайн: http://www.buka.ru/



rating

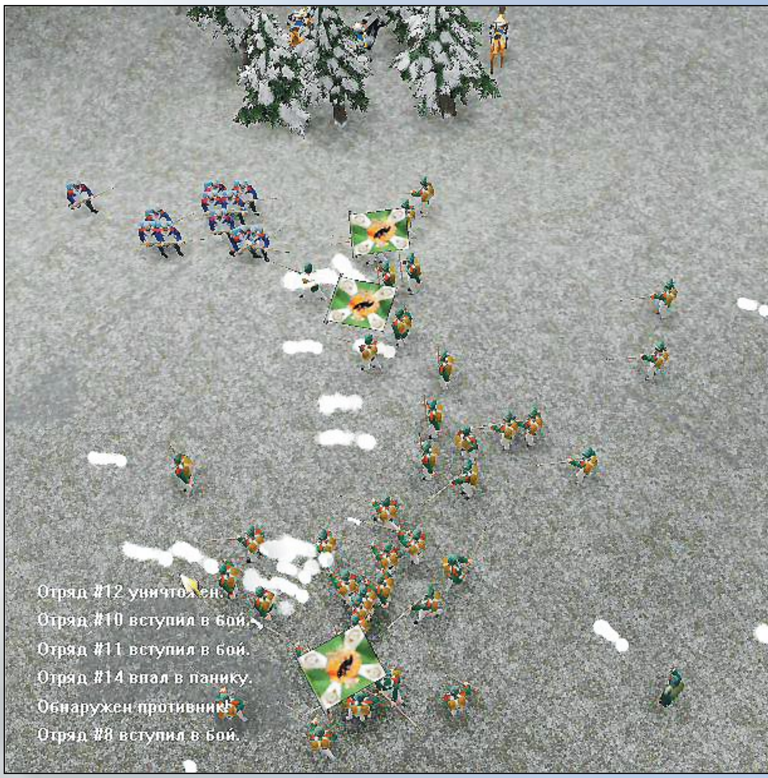
Вячеслав Назаров	7	Если надоело долго и уныло готовиться к сражениям, собирая никому не нужные ресурсы и развивая свои империи, а хочется чистого боя, то Наполеон - ваша игра.
Сергей Амирджанов	6	Чуть больше чем требуется в подобной стратегии запутанный интерфейс и не слишком впечатляющая графика.
Дмитрий Эстрин	6	Высочайшая степень сложности. Это не недостаток, но в любом случае разработчикам стоило подумать о средствах привлечения нашего внимания к игре.
Борис Романов	7	Неплохая, но ничем не запоминающаяся стратегическая игра, основанная на движке перспективного некогда проекта Bestiary.

26
средний балл
6,5

приставать к противникам до поступления соответствующего приказа или до того момента, пока их самих не атакуют. Несколько иначе дело обстоит с артиллерией. Вероятно из-за сильных перегрузок, которые испытывают уши пушкарей, настроение у них практически никогда не меняются. Единственное, что с ними можно сделать, — это приказать заниматься либо перетаскиванием орудия с места на место с помощью маленькой лошадки, либо заставить вести огонь по противнику или хотя бы просто устроить салют.

Конечно, в Истории войн войска делятся не только на артиллерию и «не артиллерию». Оборониться с такими бойцами удобнее всего в каре. В таком строе пехотинцы могут остановить практически любую кавалерийскую атаку, однако передвигаться в таком построении смерти подобно. Отбиваться от пешеходных коллег лучше всего с помощью линии.

Наиболее продвинутые тяжелые пехотинцы худеют с помощью гербалайфа и переходят служить в легкую пехоту, включающую в себя егерей, джагеров и свободных стрелков. Основной задачей этих войск является поддержка тяжелой пехоты огнем с безопасного расстояния. Поскольку униформа у худосочных бойцов очень красивая и дорогая, они всячески стараются избегать рукопашных схваток, но компенсируют это снайперской точностью стрельбы. Гулять в Истории войн бойцы предпочитают в свободном построении, которое можно успешно использовать при атаке и при обороне. Если же на снайперов несется отряд кавалерии, то имеет смысл постараться загнать их в сплоченное построение, что позволит срубить врагов одним мощным залпом. Против наступающей пехоты эффективнее всего применять рассыпанный строй, также дающий возможность вести эффективный огонь залпами.



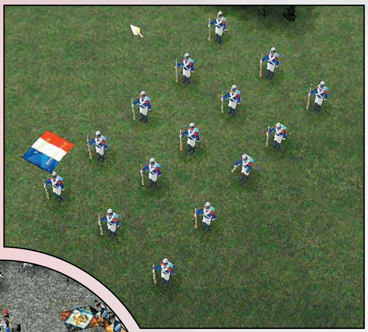


Наполеон использует движок так и не вышедшего Bestiary.



Масштабные батальные сцены — главное достоинство проекта.







Все отряды, принимающие участие в игре, существовали и в реальности. У каждого из них есть свои преимущества и недостатки. Поэтому для того, чтобы одержать верх над противником и выпытать у него тайное знание о любви по-французски, игрокам придется использовать все доступные им ресурсы, коих в Истории войн немало.

В первую очередь следует упомянуть тяжелую пехоту, к которой относятся линейная пехота, фузилеры, гренадеры и вольтижеры. Эти монстры особенно эффективны в рукопашном бою, однако крайне плохо стреляют даже сигареты. Но при их весе это не является недостатком, поскольку все-таки даже могут сражаться в нескольких построениях. В атаку тяжелых ребят лучше всего водить в колонне, поскольку после того, как их первый ряд уничтожается залпом противника, остальные получают возможность воспользоваться паузой, пока враги перезаряжают ружья, и завязать рукопашную свалку.

Легкая кавалерия, участвующая в Истории войн, очень разнообразна, поэтому расписывать все ее разновидности мы сейчас не будем. Достаточно сказать, что объединяется она по одному простому признаку — все кавалеристы ездят на лошадях и терпеть не могут рыбий жир. Тем не менее, данный род войск очень эффективен для стремительных атак на небольшие отряды легкой пехоты или на замешкавшихся тяжеловесов-гренадеров.

Помимо легкой кавалерии в Истории войн будут присутствовать и их тяжелые коллеги. Вообще, такой тип существ был прекрасно описан у Луи Буссенара в африканских приключениях: «Это был крупный мастодонт 1.60 в холке, с мощным крупом и широкими бедрами, созданными для рождения здорового потомства, огромные шрамы придавали телу агрессивный вид, небольшие усы на морде призывно шевелились, мощный пятачок позволял отыскивать самые вкусные корешки под толстым слоем почвы, чтобы умертвить такого зверя понадобится точный выстрел в черепную коробку (между глазом и ухом) из самого крупнокалиберного бушменского ружья». Данные войска предназначены главным образом для прорыва построений противника, борьбы с тяжелой пехотой и кавалерией противника.

Конечно, игра не могла обойтись и без оружия относительно массового поражения. Поэтому в Истории войн артиллерии уделяется значительное внимание. Однако все же не столько, сколько хотелось бы. Дело в том, что несмотря на то, что в реальности в те далекие времена использовались самые различные типы пушек, в игре присутствует только одна. Немного утешает то, что этот монстр может вести огонь тремя видами зарядов. Самой большой дальностью стрельбы могут похвастаться ядра. К сожалению, они не взрываются и поэтому весьма неэффективны. Значительно лучше использовать гранаты или, на худой конец, персики. Они имеют среднюю дальность полета и начинены порохом, благодаря чему мощно калечат живую силу противника. Но, конечно, по поражающему воздействию ей далеко до картечи. Хотя последняя имеет крайне незначительную дальность полета, она поражает огромную площадь, уничтожая на ней все живое. Однако использовать этот вид вооружения рекомендуется лишь опытным полководцам, так как огонь картечью ведется на расстояниях, сравнимых с ружейным выстрелом.

В любом случае **История войн: Наполеон** является довольно интересным проектом, позволяющим отточить мастерство стратегов и еще раз напомнить французам, кто в доме хозяин. Впрочем, дай Бог, чтобы полученный бесценный опыт пригодился потом лишь в следующей военной игре.

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

ГИБРИДИЗАЦИЯ ИГР В СЕТИ



Как ни стараются разработчики самых крутых и известных компаний, но удовлетворить всех и вся им еще ни разу не удавалось. Многие геймеры все равно остаются недовольными, и каждый продукт подвергают беспощадной критике: мол, того нет, это сделано не так и вообще, надо срочно менять игровую концепцию. Такое недовольство вполне справедливо, поскольку денежки за игрушки мы достаем из собственного кармана.

Увы, разработчики крайне редко откликаются на пожелания игроков (если вообще откликаются!), ведь у них — руководство, а у того в голове — квартальные отчеты перед акционерами, реклама продукта, прибыли, убытки и прочие бизнес-гадости. А потому, если, конечно, игра того заслуживает, геймеры вынуждены заниматься доводкой и тонкой настройкой игр собственноручно, лично писать для них особые утилиты и строить уникальные уровни. И редко-редко жемчужины народного творчества собираются воедино и издаются официально создателями игры (как было с картами для StarCraft'а)...

Итак, все приходится делать самостоятельно, и занимаются этим, как вы заметили, самые активные и знающие игроманы. Нередко амбиции и изощренная фантазия заводят творцов в такие дебри, что в результате на свет появляются уникальные гибриды, каждый из которых может оказаться как нежизнеспособным, так и крайне успешным проектом.

Вот о таких модификациях популярных action'ов и пойдет речь. Тем более, что Интернет, как говорится, вытерпит и не такое...





RTS Quake

Тип: игровой мод
Интернет: www.planetquake.com/oz/rtsquake
Сервер: games.3gi.com:27961
Используемые карты:
MLCTF id.netgames.net/maplab/mlctfpak0
Three Wave CTF
www.fileplanet.com/index.asp?section=0&file=35123
Загрузить мод:
dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?oz/rtsquake_b0910.zip

Этот мод адресован тем, кому надоела грубая мясорубка, и появилось желание внести в игровой процесс заметный элемент стратегического развития. А это означает, что, как и положено, в том же взятом за образец WarCraft'е, часть команды — армия, и она сражается. А оставшиеся — «пеоны», они собирают ресурсы (в нашем случае — деньги) и проводят постоянные апгрейды оружия. Как же все это выглядит на практике?

Всего в RTS Quake доступны 10 классов, среди них один Рабочий (помните в WarCraft'е — «пеон»), а все остальные — бойцы: от Солдата до Демона и Личи. Рабочий практически беззащитен, у него есть только боевая рукавица (Gauntlet). Однако он может собирать деньги и распоряжаться ими, а также строить и ремонтировать здания (шесть видов). Каждое здание дает доступ к новому воинскому классу, новым артефактам и меняет способности рабочих и бойцов.

Именно поэтому в RTS Quake здания и есть «наше все»!

Судите сами — бойцы команды начинают игру Солдатами с самым простым оружием ближнего радиуса действия (с Lightning Gun). Хоть и противник также слаб, но много с такой амуницией не навоюешь. Так что вся надежда на Рабочих. Как только они построили, скажем, Кузницу (за 1500 монет), то у команды появятся Рыцари, а если трудолюбивые Рабочие дополнительно проапгрейдят Кузницу еще на 3000 монет, то бойцы пойдут в бой, имея уже +20 Health, +40 Armor и +20 Damage, и массу других полезных возможностей. И т.д. и т.п.

Как определяется победитель в RTS Quake?

По очкам! По умолчанию все флаги с карт убраны, и победа присуждается по очкам, набранным за:

- уничтожение вражеских зданий,
- строительство собственных зданий,
- успешный апгрейд и сбор денег,
- за ремонт полуразрушенного сооружения.

Впрочем, флаги можно вернуть (переменная g_useFlags), и захват вражеского флага также принесет очки в командную копилку!



Установка

Разархивируйте установочный комплект в основную директорию Quake 3 при заданном в WinZip'е параметре «Use folder names». Мод установится в папку «rtsquake» и при игре использует любую CTF-карту. Деньги на карте (Money Sphere) появятся там, где лежат боеприпасы.

Мутаторы легко установить и использовать. Если вы скачали файл с расширением UMOD (после разархивирования) то просто кликните на нем два раза мышкой. Если же мутатор представлен набором файлов с расширениями *.u, *.int, и *.ini, то их следует записать в папку UnrealTournament\System. А все *.utx файлы — в папку Unreal Tournament\Textures. Затем, в зависимости от указаний авторов программы, могут потребоваться изменения в Unreal Tournament.ini. При запуске, задержитесь на установках игры (сервера), найдите кнопку Mutators и нажмите ее. Появится поделенное пополам окошко. Слева список мутаторов, установленных на машине, а справа — подключенных к игре. Берете нужные слева и мышкой перетаскиваете в правое окошко. Все, игра (сервер) запустится с новыми установками. При желании, можно пометить «Всегда использовать данные мутаторы» и возиться с настройками более не придется.



UT Tremor

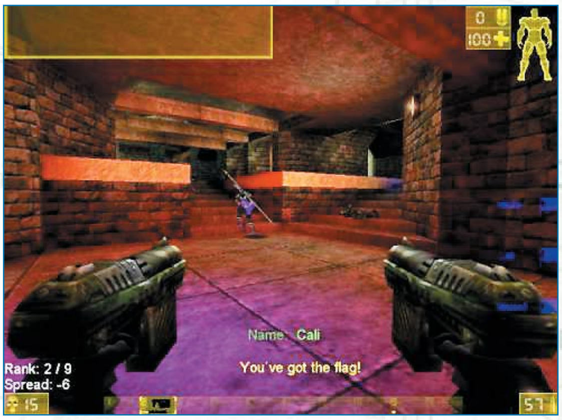
Тип: мутатор
Интернет: www.planetquake.com/oz/tremor
Сервер: 207.96.100.205:7777
Используемые карты: любые
Загрузить мутатор:
dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?oz/uttremor105u.zip

Этот мутатор проводит в жизнь, надо признать, довольно безумную и предельно кощунственную для многих идею. Он всего лишь... перестраивает игровой процесс Unreal Tournament'а полностью «под Quake». После чего и наступает «лепота и в человецах благоволение»: любой квакер начинает немедленно любить UT, а анрыловец — ценить Quake! Так что любителям поспорить, какой 3D action круче, заведомо стоит попробовать Tremor.

Изменений в UT мутатор вносит много, среди решающих такие:

- классический Quake Rocket/Grenade jump pa-

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ



ботает в UT!
- классический Strafe jump — аналогично!
- даже Railgun jump действует (это уж кто сумеет...),
- теперь — плавное движение персонажей.

Отдельная работа проведена над Snap Shot'ом, он теперь стал «синхронным» (подробнее тут — www.planetquake.com/oz/tremor/tech.html), то есть в точности таким, как в Q. В Tremor также возможна подстройка каждым игроком скорости игры под себя независимо от остальных участников. Автор мутатора особо рекламирует созданную им модификацию Rocket Arena — симбиоз классической RA из UT плюс все примочки Tremor'a...

Установка

Дважды кликните мышкой на скачанном файле с расширением *.umod и мутатор установится автоматически. Если этого не произошло, задайте связь (через «Типы файлов»> «Новый тип» в Эксплорере) между файлами *.umod и приложением Setup.exe из папки с Unreal Tournament. Начинайте новую игру с мутатором Tremor...

Quake 3 Arena *Mutator*

Тип: мутатор
Интернет:
http://www.planetunreal.com/wizard/main.htm
Сервер: -
Используемые карты: любые
Загрузить мутатор:
dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planetunreal/wizard/Quake3A.zip

Еще одна попытка подладить UT под Q3A.



Полагаю, выдающаяся активность на столь узком «фронте творчества» вызвана исключительно чувством вины тех квакеров, кто разок попробовал UT и... запал на него, позабыв про «вечный» Quake. И вот это самое чувство вины, периодически возвращающееся ночными кошмарами, заставляет геймера переделывать UT в Q3A в попытке соединить несоединимое в единый гибрид...

По мнению Wizard'a, автора мутатора, в UT нужно сделать совсем немного, и он превратится в Q3A, только еще лучше:

- Игроки бегают быстрее.
- Оружие бьет сильнее.
- Все респаунится быстрее.
- Игроки реинкарнируются со 125 очками здоровья.
- Здоровье выше 100 уменьшается автоматически...
- Если убьют игрока с UDamage, то артефакт останется лежать на карте.

Выходит, что лишь малости не хватает UT для достижения полного превосходства над Q3A и переманивания квакеров на свои сервера. А ведь мутаторы можно еще и комбинировать! И если прибавить к Quake 3 Arena Mutator его «коллегу» UT Tremor, то очень скоро поклонников у Quake вообще не останется. Полагаю, авторы вышеприведенных модов и мутаторов думают примерно так.

А каково твое мнение, любезный читатель?..

СИ-*ONLINE*

МИХАНик (mihanik@newmail.ru) :ЭКСПЕРТ

MECHWARRIOR 4 MULTIPLAYER *TEST*

Для многих геймеров серия Mechwarrior превратились в своего рода культ. Начав с простеньких футуристических симуляторов боевого робота (он же — средство передвижения/уничтожения врагов, вдобавок ко всему его можно модернизировать), игра стала настолько популярной, что дело дошло до книг по Mechwarrior. Множество людей буквально зачитывались ими, мечтая управлять такой машиной, совершать подвиги, выигрывать войны, возвращаться на базу, где их ждут.

Первые игры этой серии были довольно неказисты, в них было множество как графических, так и геймплейных недоработок. Так было до Mechwarrior 3, который оказался чем-то вроде маленькой революции — новаторства графического исполнения в этом жанре. Конечно, после этого у MW появилось намного больше поклонников!

К счастью, создатели, не ограничившись одной, решили произвести революцию еще раз, обещая нам новые графические и игровые возможности. Получилось у них это или нет — мы узнаем только после выхода релиза. Однако попытаться понять это можно на выложенной в Интернете тестовой многопользовательской версии MW4.

Геймплей как таковой рассматривать, наверняка, еще рано, хотя кардинально изменить его основы разработчикам уже сложно. Так что упор сделаем на графических и сетевых возможностях игры.

Начнем, пожалуй, с графики. Всю суть можно созерцать на скриншотах. Они взяты из игры, а не из коммерческих роликов. Высочайший уровень исполнения MW4 — налицо, и он, безусловно, превосходит предыдущие части. Однако, как всегда, есть и недостатки. Стоит переместить камеру внутрь робота, как тут же с сожалением вспоминаешь об очень реалистичном и детализированном виде кабины в MW3. Пожалуй, это самый существенный недостаток теста. Панель выглядит очень нечетко и расплывчато. Нет ощущения присутствия в роботе, за которое все так любили MW3. Пока не поздно, разработчикам следовало бы обратить на этот аспект особое внимание, чтобы не разочаровать поклонников MW. Очень и очень жаль, ведь об этом так много писали. Именно кабина робота вызывала бурный восторг публики, действительно, было очень интересно, потому как все приборные доски и панели внутри кабины выглядели довольно реалистично; ощущения были неописуемые. Опять же, хочу заметить, что это только тест, возможно, в финальной версии разработчики исправят эту грубую ошибку.

От кабины перейдём к спецэффектам. Тут — никаких претензий. Все проделано очень четко, аккуратно, и придраться почти не к чему. Однако и здесь есть свои изъяны. Хотя модель робота и



сделана очень четко, не угловато, зато нельзя созерцать болтающиеся, искрящие от высокого напряжения и повреждений обрывки проводов, если, к примеру, роботу оторвет руку. Это пока единственный, на мой взгляд, недостаток по этой части. Взрывы сделаны бесподобно. А чего стоят эффекты стрельбы из лазерного орудия или пальба пачкой ракет по врагу! Такая красота, аж диву даешься возможностям движка и работе дизайнеров с программистами!

Всем этим можно любоваться из кабин роботов четырех видов, представленных в тесте.

Самый первый — маленький и быстрый Cougar. У него мало брони, но он может спокойно завалить большого робота благодаря маневренности. Это находка для тех, кто предпочитает скорость ог-

http://www.gameland.ru
#22(79), НОЯБРЬ 2000

ЭКСПЕРТ: МИХАник (mihanik@newmail.ru)



невым возможностям мехов.

Второй — могучий, но весьма медлительный **Loki**. Робот, предназначенный для прикрытия во время отступления. На него навешано огромное количество брони, и его огневая мощь может поразить практически любого противника.

Третий — всеми любимый **Madcat**, который присутствовал практически во всех частях игр серии **MW**. Прекрасный огневой потенциал сочетается с непробиваемой броней и средней скоростью передвижения. Хорош для штурма вражеских баз, а также для быстрой атаки вражеских мехов.

Четвертый — **Thar**. Он очень похож на **Loki**, но является более модернизированной версией, так как при той же мощности и чуть большей тяжести имеет более высокие скоростные характеристики.

Вот пока что все роботы, представленные в тесте. Теперь перейдем к оружию.

Оружие осталось таким же, как и в третьей части **MW**. Те же **PPC**, ракеты, пушки Гаусса и прочие средства массового уничтожения и сжигания боевой вражеской техники.

В тесте игроку предоставляется полная свобода действий в мастерской (**Mechlab**) по собиранию и расчленению роботов. Здесь можно и оружие навесить, и степень брони увеличить или понизить, в зависимости от тоннажа, выбранного игроком средства передвижения.

Теперь перейдем к сетевым сражениям, так как именно для них и был выпущен тест. **ВНИМАНИЕ**: к огромному сожалению, без быстрой связи с Интернетом или наличия локальной сети поиграть не удастся. Однако если доступ к Сети имеется (для скачки теста...), но интернетовская игра слишком тормозит — можно попробовать свои силы в сражении с ботами разных скиллов (всего их **9**). Также можно собрать робота для своего противника, если в его роли выступает бот.

Честно говоря, по Интернету на модемной связи (испытание на 56K) играть почти невозможно, так как движок требует слишком много информации о перемещении или деформации того или иного объекта. Так что лучше играть по **LAN'у**, где пропускная способность куда выше модемной.

Играть можно только на одной (зато какой!!!) арене. К тому же введено пять видов игры: **Attrition** (игра на очки), **Destruction** (на количество убитых оппонентов), командные игры: **King of the Hill** (игра идет за контрольные точки на карте, выигрывает команда, которой удалось набрать большее количество очков путем удержания максимального количества контрольных точек за время игры), **Capture the Flag** и **Steal the Beacon** (этот тип игры очень близок к **CTF**, но, в отличии от последнего, флаг, а точнее некий девайс при убийстве игрока, не остается лежать и дожидаться своего следующего хозяина, а автоматически возвращается на исходную позицию, расположенную в середине уровня). Очки в данном типе игры начисляются за количество времени удержания предмета у той или иной команды.

При подключении к серверу ошибок или багов обнаружено не было, однако наблюдалась пониженная активность игроков, часами сидящих в чате. Тестовый сервер поддерживает только 16 игроков на одной карте, хотя по заявлению разработчиков в будущем планируется поддержка до 32 игроков на одном игровом поле.

О *личных* впечатлениях

Представьте картину: кругом все покрыто бархатистым снегом. Безветренная погода. Снег медленно снисходит на землю. За частыми холмами виднеется база, содержащая в себе сотни мехов. Все так спокойно и тихо, как вдруг, дико скрежеща, стальные непробиваемые двери ангара открываются. Мы подбираемся ближе, чтобы посмотреть на причину, нарушившую тишину. И тут из ангара выходит огромный робот на задание. Довольно симпатично, учитывая графические возможности игры. Вот мы — в кабине робота. Пора начинать действовать. Пытаемся разобраться, что к чему. Но не тут-то было. Горячие клавиши, присвоенные по умолчанию, изменить нельзя. Поэтому пытаемся освоить, нажимая на все кнопки подряд, функции нашей крепости о двух ногах. Внезапно пищит система обнаружения цели. Вот та причина, ради которой был нарушен природный покой. Дальнейшее развитие действий зависит целиком и полностью от самого игрока.

Теперь стоит подвести итог. Тест получился, что называется, «на отлично»: очень качественным и оптимизированным под средние компьютеры. Справедливости ради стоит отметить, что тестирование **MW4 Multiplayer Test** проходило на машине **PIII-550** со **128 Mb RAM** и с видеокартой **Riva TNT2** (**32Mb**). При этом никаких глюков типа вылетания или зависания обнаружено не было. Игра прекрасно шла при полной детализации на **800x600** с **32-битной** палитрой. Для игры по Интернету нужна выделенная линия или, на крайний случай, модем с реальной скоростью, близкой к **45-50Кбод**.

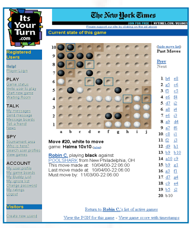
А нам отныне остается надеяться, что игра претерпит изменения только в лучшую сторону и в скором будущем «повысит звание» до золотого диска для тиража. Демку же качать советую не только фэнам **MW**, но и всем, кто любит развлечься масштабной пальбой из крупнокалиберного оружия следующего столетия, ведь весит она не так уж и много — 67 МБ.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru)

...И ДОЛЬШЕ СУТОК ДЛИТСЯ ХОД

Никто не спорит, online игры в режиме реального времени (real time games) — это класс, это супер, за ними будущее. Но порой хочется провести игру не «за один присест», а растянуть удовольствие от партии на дни, недели и даже месяцы. В этом случае наш выбор — так называемые, turn-based, или пошаговые игры. Что это значит? Прежде всего — экономия усилий: вы тратите на игру всего лишь несколько минут в день, к примеру, в обеденный перерыв. Делаете один ход и забываете об игре до конца дня, возвращаясь к своим повседневным делам. На следующий день, опять-таки к примеру, все в тот же обеденный перерыв возвращаетесь к игре, проверяете, сделал ли ход противник. Если да, то проводите следующий ход и опять на сутки забываете о своей игре. Поверьте, в таком жанре игр есть своя особая утонченность. К тому же, turn-based игры удобны в том случае, если вы хотите играть со своими знакомыми, которых нет с вами в online в одно и то же время. А пошаговые игры позволяют каждому противнику делать ход в любой удобный для него момент времени.



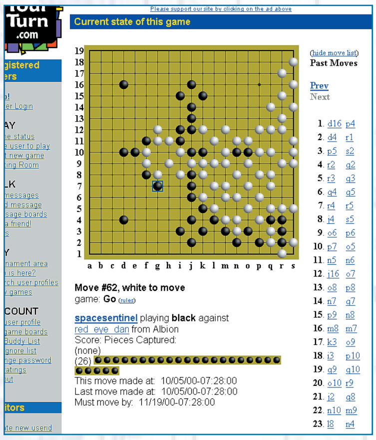
В **turn-based** игры можно сражаться по электронной почте (**play by e-mail**), это более старый и традиционный вариант, или online на специальных серверах. Примером последнего служит **ItsYourTurn** (**IYT**) **www.itsyourturn.com**.

IYT — это уникальная концепция пошаговых online игр. На сервере их представлено свыше 40:

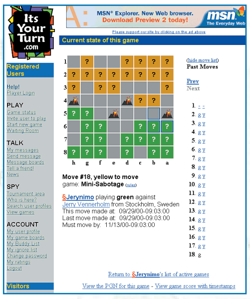
- Chess (Шахматы) — 10 разновидностей,
- Checkers (Шашки) — 6 вариантов,
- Backgammon (Нарды) — 4 варианта,
- BattleBoats (Морской бой) — 2 варианта,
- Stack4, Go-Moku и еще 7 разновидностей
- Stack4/Connect4/Go-Moku,
- Reversi (Реверси) — 6 вариантов,
- Sabotage — 3 варианта,
- Go — 3 варианта,
- Halma (Китайские шашки) — 2 варианта.

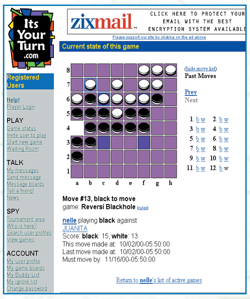
И еще несколько игр готовится к выкладке на сервер **IYT**.

Свыше 300 тысяч зарегистрированных пользователей уже провели на **IYT** более 2 миллионов игр. «С тех пор, как впервые в июле 1999 года я посетил **IYT**, понял, что мне больше нечего делать на **Yahoo!** Никогда туда не вернусь!» — так описал свои впечатления **Jim** из Лас-Вегаса. Отзывы пользователей сайта самые хвалебные. Кто нашел там массу замечательных друзей, кто специально купил своему



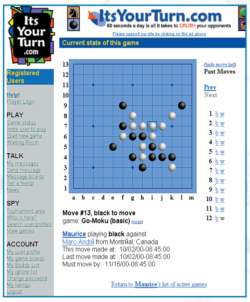
Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru) :ЭКСПЕРТ











74-летнему папе компьютер, чтобы тот мог играть на IYT и т.д. и т.п.

Что же так выгодно отличает ItsYourTurn.com от тысяч других игровых серверов во Всемирной Паутине?

1 Во-первых, сервер абсолютно бесплатный, причем раз и навсегда. Так было, есть и будет. За счет чего он живет? Главным образом — с продажи рекламы. Геймеры кликают на баннеры и таким образом увеличивают доход сервера. Ну, еще разработчики сайта продают майки и некоторые другие околоигровые прибамбасы.

2 Никаких Java, Shockwave, Flash, ThisScript или ThatScript. Никаких скачиваний, загрузок и инсталляций. Только чисто HTML.

3 Специально подобранная графика позволяет мгновенно загружать web-страницы. Сервер быстро работает с любым браузером, в том числе и на старых non-Java браузерах. Даже на Windows 3.1. не возникает никаких проблем.

4 С этим сайтом можно работать не только на компьютере. IYT совместим с WebTV и Sega Dreamcast.

5 Главная особенность пошаговых online игр — ты можешь играть с кем хочешь и когда захочешь, а не только с ограниченным кругом пользователей, которые в данный момент времени «тусуются» на сервере.

6 Когда твой оппонент сделает ход, сервер посылает тебе e-mail, в котором сообщает, как пошел противник. Т.е. ты можешь не проверять каждый день состояние игры на сервере, вся необходимая информация будет доставляться по почте.

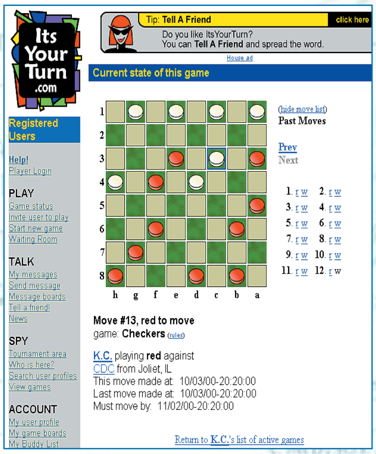
7 В отличие от play by e-mail пошаговых игр, где противники знают твой адрес электронной почты (а иначе как они будут посылать свои ходы?), на ItsYourTurn твой e-mail адрес нигде не публикуется. Это позволяет играть и обмениваться сообщениями без опасений, что кто-то без твоего ведома узнает адрес. Сервер сам автоматически посылает тебе электронное сообщение с ходом противника.

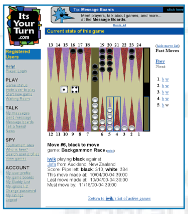
8 На IYT можно просматривать любой прошедший ход, любое положение игры, начиная с самого первого хода.

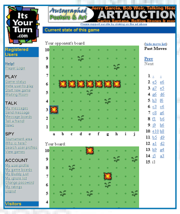
9 Все игры запоминаются на сервере навсегда, следовательно, в любой момент можно просмотреть старые игры. К тому же, шахматные партии можно скачать себе на компьютер в PGN-формате, который поддерживает большинство шахматных игровых программ. Таким образом, шахматные партии можно переиграть на своем компьютере offline.

10. В отличие от play by e-mail, где вы посылаете ходы по почте в текстовом виде, на IYT вы вводите каждый ход просто мышкой, и не надо думать, как обозначить его в буквенно-цифровом формате.

11 Так как сервер запоминает каждый ход, то совсем незачем держать дома постоянно разложенную шахматную доску и отмечать все ходы по ней. На IYT вы свободно можете играть в 5 или даже 10 игр одновременно, тратя примерно 1 минуту в день на каждую игру.







12 Как вы уже догадались, на IYT можно играть сразу в несколько игр, даже сам с собой. Можно себе оставить записку-напоминание, она сохраняется до конца игры, и твои противники ее не видят.

13 На длительность игры в целом не существует никакого ограничения по времени. Играйте каждую партию сколь угодно долго, пока не надоест, хоть целый год!

14 Сервер позволяет игрокам посылать частные сообщения любому из тысяч своих пользователей.

Как мы уже отмечали, IYT — сайт для тех, кто любит длительные игры, затягивающиеся на месяц и более. В начале каждой игры противники выбирают time limit — максимально допустимое время на один ход. Это может быть 3, 7, 14, 21, 30 и 45 дней. Рекомендуемый time limit для начала — 7 дней. Что делать, если вы проводите длительную партию, но вам необходимо уехать из города на несколько дней? Рекомендация сервера ItsYourTurn на этот случай — берите свой Notebook с собой. А если нет ноутбука? В этом случае на новом месте придется срочно искать компьютер, подключенный к Интернет, и входить на IYT с него. Ну, а если пропустили time limit, то все — вам засчитывается поражение, и возобновить данную игру больше нельзя.

Можно ли сыграть партию на IYT за один присест? В принципе, можно. Ходы постоянно записываются в базу данных на сервере, следовательно, как только противник сделает ход, ты сразу же можешь ходить. Т.е. по обоюдной договоренности с противником вы можете играть в режиме реального времени (real time game). Но большая часть игроков на IYT предпочитает делать по несколько ходов в день и не завершать партию за 1 день. Поэтому за серьезными real time играми следует отправиться куда-нибудь в другое место Сети.

На IYT еженедельно проводятся турниры. Турниры начинаются по четвергам (запись на турнир заканчивается в понедельник вечером). На быстром турнире отводится не более 28 часов на ход, а на основном — не более 48 часов на ход. Любой посетитель сервера может следить за турниром.

Как выбрать на ItsYourTurn достойного противника? Загляните в message board, может кто приглянется вам по своим сообщениям. Понаблюдайте за текущими турнирами или просмотрите старые турниры. Формально рейтинговой системы, которая основывалась бы на числе выигранных и проигранных партий, на IYT нет. Разработчики сервера рассуждали так: любой игрок может зарегистрироваться на сайте под разными именами, играть сам с собой и таким образом создать себе «дутый» рейтинг. Это было бы не честно. Поэтому на IYT принят неформальный саморейтинг, игроки вправе выставить себе любую оценку. Ну, а верная она или нет — судить противникам.

Из сказанного следует, что искать себе оппонентов для игры на IYT прямо из Интернета не всегда удобно, можно нарваться на черте кого. Лучше приглашать для игры на сервер своих знакомых, друзей, родственников, живущих в другом городе, коллег по работе и т.д. Если знакомые уже зарегистрировались на IYT, то для их приглашения к игре следует выбрать опцию «Invite a friend», сервер вышлет им приглашение. Ну, а если друзья еще не знают о существовании ItsYourTurn.com, то выбирайте опцию «Tell a friend» — сервер IYT вышлет им открытку с приглашением зарегистрироваться и принять участие в игре.

СИ-ONLINE

Сергей КАЛАШНИКОВ aka Ashley Riot (seifering@mail.ru, ICQ 69266435) :ЭКСПЕРТ

DREAMCAST И ИНТЕРНЕТ



Все началось в 1998-ом. Именно тогда мы узнали о новой приставке от Sega, Dreamcast, представленной в Японии уже в сентябре того же года. Какой это был фурор!..

Американская премьера DC тоже наделала немало шума и была признана самым успешным запуском игровой платформы в США. Sega потратила огромные деньги и не зря — к выходу DC было готово целых 16 игр (что сверхудачно для новой консоли). К тому же с приставкой сразу продавался и модем, и браузер!

А вот европейская премьера была, можно сказать, провалена. И виной тому не только невероятно высокая цена на консоль, но и ограничения по доступу в Интернет (только избранные провайдеры...).

А теперь о том, что интересует нас больше всего, — об Интернете и сетевых возможностях Dreamcast'а в России.

Dreamcast оснащена 56K модемом в американской версии и 36K — в японской. А вот «европейский вариант» поддерживает лишь некоторых, «стандартных провайдеров», и по этой причине в России использовать его попросту невозможно. «Американ-

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **КАЛАШНИКОВ** *aka Ashley Riot (seifering@mail.ru, ICQ 69266435)*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ DREAMCAST

ЦП: 200MHz Hitachi 128 bit (RISC processor SH4), 360 MIPS/1.4 GFLOPS
Системное ОЗУ: 16 Мб
Графика: NEC PowerVR2, видеоОЗУ 8 Мб, 16.7 миллионов цветов
Звук: 32-bit Yamaha Super Intelligent Sound Processor, звуковое ОЗУ 2 Мб, 64 канала
CD Drive: 12x speed, формат 1 Гб GD ROM
I/O: 4 порта контроллеров (по 2 Мб/с)
Вес: 2 кг

цем» же можно работать везде, в том числе и у нас. Поэтому в дальнейшем мы будем говорить именно о нем.

Технически все несложно — модем прикрепляется к приставке сбоку в специальный разъем, и, при необходимости, легко оттуда извлекается, оставляя место для других девайсов. Модем работает быстро, и страницы загружаются, по моим наблюдениям, даже пошустрее, чем на моем **Acorp 56K** (модеме для ПК). Кстати, модем полезен еще и тем, что владельцы **Dreamcast'а** смогут скачивать **Save'ы** на свою **VMU** (**visual memory unit**), чтобы в дальнейшем использовать их в играх.

Ну а как насчет браузера?

Нет проблем, **Sega** разработала специальный браузер, продающийся с каждым американским **Dreamcast'ом** — правда, почти всегда в комплекте первая версия, хотя уже готова и вторая. Теоретически все желающие могут заказать вторую версию по адресу www.sega.net, но у меня это не получилось, так как товары оттуда в Россию, к несчастью, не высылают. Увы...

Чем же плох первый браузер?

Он не поддерживает ни **Flash**, ни **Java Script** и **Applets**! Еще надо упомянуть, что русские шрифты браузер тоже того... не поддерживает. Остается благодарить хотя бы за то, что видны картинки и стандартный текст!

К счастью, во второй версии браузера точно есть и **Flash**, и **Java**. Может и кириллица там тоже есть?

Если откровенно, то Интернет «на телевизоре» выглядит убого — низкое разрешение, расплывчатость картинки и никакая поддержка эффектов — всё это мешает насладиться **web'ом** в полную силу, хотя превьюшки и статейки владельцы **Dreamcast'а** прочитать смогут.

В итоге, если суммировать все за и против, то сегодня модем **DC** реально использовать только для скачивания сохраненок и чтения статей. В будущем же мы наверняка сможем оценить сетевые возможности **Dreamcast'а** в играх, но об этом чуть ниже. Сейчас же поговорим о том, как настроить модем и подключиться к Интернету.

Дело это, надо сказать, не совсем простое, хоть и не сверхсложное. Сейчас я вас немного повеселю. Начал я с того, что выдернул провод из телефона и воткнул туда шнур от **Dreamcast'а**, соответственно. Написал пароль, логин и телефон, по которому на ПК обычно звоню провайдеру, и запустил дозвон на приставке. Но модем отказывался звонить! Что только я ни делал: менял настройки, проверял шрифты и стучал по **Dreamcast'у**... Продолжалось это мучение минут двадцать, и тут... на меня снизошло озарение. Как модем может звонить, если провод от него включен в пустой телефон?..

После этого я, наконец, подключил модемный шнур прямо к телефонной розетке и, настроив все, что требовалось (см. памятку «подключение»), включил дозвон снова. Сначала было занято, но потом дозвонился и вошел в Сеть. Сначала зашел на свой сайт (**zelda.nm.ru**), но, к несчастью, ничего там не разобрал из-за невозможности браузера читать русские шрифты. Потом посидел немного на **games.ign.com** и после чего благополучно отключился.

Кстати, для тех, кто не понимает, как можно управлять джойстиком в Интернете. Отвечу — очень легко. Джойстик «принимает» свойства мыши. А если вы хотите что-нибудь напечатать, то внизу появится виртуальная клавиатура, на которой есть все, как и на ПК-клаве. Но, конечно, печатать джойстиком неудобно! Лучше для этих целей купить нормальную мышь и клавиатуру.

Напоследок — о сетевых проектах для **Dreamcast**. Самым известным среди них является, естественно, **Phantasy Star Online** (см. Онлайн в СИ №74). Игра эта должна стать настоящей революцией в жанре онлайновых ролевиков. Из **action'ов**, говорят, неплох мультиплейер **Quake 3 Arena** (по словам очевидцев, на **DC** выглядит лучше, чем на ПК).

В будущем для приставки готовится изрядно шутеров и игр другого жанра, большинство из которых будут поддерживать сетевой мультиплейер. Уже сейчас **Sega** открывает платные игровые службы для своей консоли, они пользуются популярностью в Америке. К ним же относится и **Sega Net** (**www.sega.net**). Самое главное для нас, малочисленных российских **DC-геймеров**, чтобы наши линии, наконец, улучшили, и мы могли играть в онлайне на приемлемой скорости.

Надеюсь, этой заметкой я помог кое-кому с выходом во Всемирную Паутину на **Dreamcast**. Эта отличная игровая консоль, стоящая покупка для всех геймеров, я приобрел ее в **E-Shope** и не жалею об этом. До скорых встреч в Сети!

P.S. Если хотите больше узнать о **DC**, о проектах для нее и о прочем, связанном с приставкой, то милости прошу на форум на **zelda.nm.ru**. Или просто пишите мне...

СИ-ONLINE

ПОДКЛЮЧЕНИЕ DREAMCAST К ИНТЕРНЕТУ
(пошаговая инструкция)

Прежде всего, вы должны знать следующие параметры вашего интернет-провайдера:

1 Логин (имя учетной записи у провайдера, например, SuperGamer)
2 Пароль (секретный идентификатор пользователя, например, 65TrKjO7)
3 Телефоны, через которые производится подключение к провайдеру
4 DNS1 и DNS2 (что-то вроде 195.23.45.12)
5 Если требуется, имя и порт Proxy сервера (например, free.server.ru:3128)

ВНИМАНИЕ: ДАННЫЕ, УКАЗАННЫЕ В ПУНКТАХ 1-4 ОБЯЗАТЕЛЬНЫ!

Подсоединения и настройка:

1. Взять телефонный шнур. Подсоединить его одним концом к телефонной розетке, а другим к модему приставки.
2. Вставить диск с броузером. Через некоторое время появится меню: Enter или E-mail. Нажать на джойстике «Start».
3. На экране появятся 9 пиктограмм. Выбрать Options. Обратите внимание на баннер Sega network, над которым «горят» две маленьких стрелочки. Если они показывают врозь - соединения нет, друг на друга - соединение установлено. Основные пиктограммы: Internet Connection, Email Account и Display Settings. Выбираем меню «Internet Connection». Здесь три закладки - Basic Info, Dial Options и Proxy Setting.
4. Страничка Basic Info.

Your Real Name - заполнять необязательно. Здесь запрашивается ваше настоящее имя. А к чему оно в Интернете?
User Login. Выбранный вами или выданный провайдером логин (имя) для входа в сеть. Должно быть написано английскими буквами! (Пример - Predator).
Password. Пароль, выбранный вами или предоставленный провайдером.
Dial Up Number. Первая ячейка для кода города. Далее - телефонный номер, набрав который, вы попадете на сервер.
DNS1 и DNS2. По четыре клетки, куда надо ввести предоставленные провайдером числовые адреса.

5.Страничка Dial Options.

Area code you are dialing from. Местный телефонный код.
Long distance call prefix. Выход на междугороднюю, международную линии.
Call waiting prefix. Префикс ожидания звонка - Не нужен.
Outside dial prefix. Выход на внешнюю линию - Нужно заполнить, только если вы набираете какую-то комбинацию цифр, например 9, для звонков в город.
Dial () Tone () Pulse. ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСТАВЬТЕ PULSE!
Dial area code. Выберите On, если нужно звонить в другой город, область или еще куда.
Blind dial. РЕКОМЕНДУЕТСЯ выбрать Off. Ибо именно этот пункт ответствен за вывод окошка дозвона, где видно, что происходит на стадии подключения.

6.Страничка Proxy settings.

Практика показывает, что, во-первых, подключаться к Интернету через прокси сервер надежнее и безопаснее, а во-вторых, в некоторые дни связь работает куда лучше именно через этот сервер.

Пункт Use Proxy.
Proxy server name. Имя прокси сервера. Если ваш провайдер его использует, впишите сюда. (Пример proxy.provide.ru).
Proxy port. Порт сервера. (Пример 3128).

7. Настройка почтового ящика или E-mail Account. Здесь есть несколько пунктов, информацию для которых даст ваш «провайдер» почтового ящика.
Email login. Имя, которое вы используете для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то логины скорее всего будут одинаковыми.
Email Password. Пароль для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то пароли наверное будут совпадать.
Email Address. Адрес ящика.
Incoming Server (POP3).
Outgoing Server (SMTP). Пункты Show mail header when getting mail и Include original message in replies ни на что существенное не влияют.

8. Show screen saver. Все включить, а особенно скрин сэйвер, нажать «Ok».
9. Вернувшись на страничку с пиктограммами Internet Connection, Email Account и Display Settings, нажать «SAVE».
10. Вернувшись на самую первую страничку, ENTER и E-MAIL, выбрать «ENTER».

Появится окошка дозвона, через какое-то время должно произойти соединение.

DOWNLOAD: НАРОДНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ HALF-LIFE'A

Шедевры никогда не умирают, они бессмертны!..

Слишком категорично? Ну, пусть будут почти бессмертными. Вы правы: случаются осечки, и великие игры гибнут, причем иной раз — скоропостижно и потому совершенно не оцененными неблагодарной аудиторией.

А вот активное творчество геймеров — верный признак успеха. Коль массы взялись за перо (клавиатуру, паяльник, утюг и т.п.), то игра еще поживет и продолжит эволюционировать ровно до той поры... пока продукты более достойные не сменят ее в сердцах игроманов.

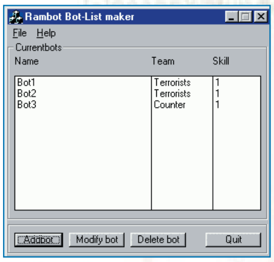
Для любимого россиянами Half-Life'а, а также для его модификаций (CS, FA) пора полураспа... ой, простите, half-развития все еще длится, и независимые разработчики неутомимо презентуют геймерам новые «инструменты». Эти приспособления, по мнению своих создателей, облегчают игровую жизнь лиц стандартной геймерской ориентации (вообще-то я имею в виду поклонников мультиплейера).

Вот и популярная в очень узких кругах группа Ftf Software (www.ftf-soft.net) довела свой HL/CS-пакет до степени игропригодности. Теперь в нем пять утилит-»автоматизаторов» — от Генератора Списка Ботов до Ускорителя Подсоединения к Серверу. Все они работают, но требуют непременного присутствия на машине Visual Basic 6 Runtime. Как это проверить? Загляните в Системную папку Windows (c:\Windows\System) на предмет наличия файла MSVBVM60.DLL. Если его там нет, то качайте установочный комплект у Майкрософта или, например, отсюда — hem.passagen.se/jiar0549/files/msvbvm60.exe.

Botlist Maker

Загрузить:
http://hem.passagen.se/jiar0549/files/blm.exe

Не каждому геймеру было по силам подключить скачанный бот к многопользовательскому сеансу Counter Strike'а! Сколько слез и гневных писем!



Теперь Botlist Maker поможет нам в этом. Вместо редактирования конфигурации вы создаете в BM'е список ботов, модифицируете их индивидуальные параметры и сохраняете полученный cfg файл.

Затем запускаем мультиплейер с новым конфигурационным файлом и... боты тут как тут! Огонь!! Берегись!!! Эх, не повезло...

Да, кстати, Botlist Maker поддерживает далеко не все сегодняшние боты, а лишь Android bot, Firearmsbot, Rambot и Realbot (между прочим, один из свежих).

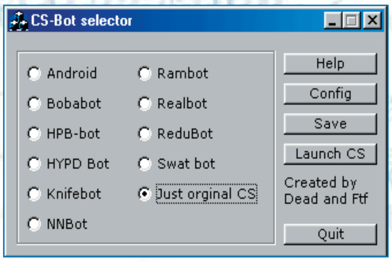
А как же старейший и любимейший Jumbot, спросите вы? Увы, его нет в списке, и быть может это правильно, ведь автор Jumbot'а TheFatal бросил свое детище ради работы в каких-то там Crytek Studios...

Counter-Strike Bot Selector

Загрузить:
http://hem.passagen.se/jiar0549/files/CSBS.exe

Вот, скажем, полна коробочка разных там ботов для CS. И как прикажете между ними переключаться? Редактируя что-то где-то там в глубинах? И это в конце второго тысячелетия?!

Конечно же, нет! Для каждого чиха теперь есть от-



дельная программка. Вот и для переключения ботов в редкой модификации (сиречь — CS) некой малоизвестной игры (имеется в виду HL) такая утилита есть — это Counter-Strike Bot Selector.

Как ею пользоваться, полагаю, ясно и из скриншота — авторы создали чрезвычайно дружественный пользователям интерфейс. Если же кому-то с одного взгляда неясно, то тут лежит руководство пользователя страниц на 150 — http://hem.passagen.se/jiar0549/mcsbs.htm. Не ленитесь, прочтите раза два.

Кстати, отметим, что Jumbot, естественно, утилитой не поддерживается. А вот Knifebot от Auxois (это там, где боты только с ножами бегают) в списке есть!

Почему так? А вот скачайте Knifebot (www.nuclearbox.com/crap/knifebot2.zip) и, может статься, поймете, в чем причины любви и ненависти!

Другие боты, поддерживаемые CSBS: Android, Agbbot, BobaBot, HPB, HYPD, Knifebot2, NNBot, Rambot, Realbot, Redubot и SWAT.

Half-Life Fast Connector

Загрузить:
http://hem.passagen.se/jiar0549/files/hlfc.exe



Простая, но функциональная программка. Вы просто задаете IP адрес сервера (можно задать его и в неявном виде), пароль, сетевой ник, дополнения к командной строке запуска HL, и в дальнейшем процесс протекает автоматически.

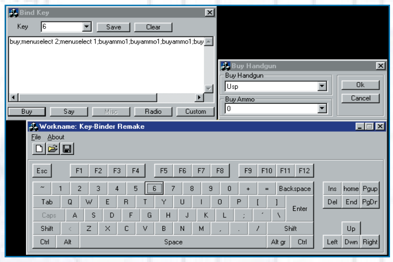
Из опций доступен выбор конфига для данного сеанса.

Key-binder

Загрузить:
http://hem.passagen.se/jiar0549/files/KB.exe

Эта программа находится еще в стадии тестирования, но, как ни странно, уже работоспособна. Задача ее проста: избавить геймера от путаницы и наглядно представить как сам процесс привязки команд к горячим клавишам, так и его результат — готовую раскладку команд и макросов.

Кстати, если вы что-то сочинили полезного для CS, то можете выслать свой скрипт автору KB, возможно, он включит его в стандартный набор этой утилиты.

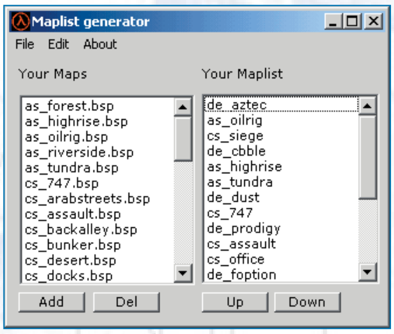


Да, и не забудьте перед использованием KB сделать резервную копию config.cfg. Так, на всякий случай, утилита еще не до конца пропечена и местами сыровата...

Maplist Generator

Загрузить:
http://hem.passagen.se/jiar0549/files/Mpl.exe

Нечто из серии милых пустяков, но в полезности не откажешь. Позволяет отрегулировать цикличность смены карт, причем в стиле WYSIWYG. Слева окошко со списком карт, справа получающийся



«цикл», внизу кнопочки добавления, удаления и перемещения по списку. Вот и вся недолга! А мы-то возились раньше...

СИ-ONLINE

http://www.gameland.ru
#22(79), НОЯБРЬ 2000



Домашний сезон. Часть

Возвращаясь к разговору о DVD, хочу поделиться кое-какими впечатлениями о прошедшей недавно в Москве выставке DVD-шоу, на которой практически все ведущие игроки российского DVD-рынка представили весь спектр своей продукции. Несмотря на то, что уже почти все ведущие кинокомпании обзавелись своими дистрибьюторами в России, с выходом фильмов на родную пятую зону пока дела обстоят не так гладко, как хотелось бы. Отставание от американских, а часто и европейских релизов весьма значительно, и немногочисленные случае сразу мировых премьер некоторых дисков (например, Men in Black Special Edition) выглядят одинокими звездами на фоне достаточно плотно стянутого облаками неба. Но вот зато техникой российских пользователей балуют. На территории в несколько десятков метров разместились и давно зарекомендовавшие себя, и новые марки от Panasonic до экзотичной Nakamichi. Впрочем, несмотря на очевидный прогресс на российском рынке, все равно пока что американские диски первой зоны являются, пожалуй, лучшим решением для тех, кто любит новинки и неплохо знает язык или хотя бы хочет получше выучить английский...

14 ноября

Pokemon The Movie 2000



Студия: Nintendo/Warner Bros
Режиссер: Kunohiko Yuyama
Звезды: Pikachu, Lugia и другие
Сборы: 75

Популярность Pokemon невозможно рассчитать, померить и распылить по статистическим таблицам - ее можно только чувствовать и растворяться в ней. Причем если в Японии феномен Pokemon не воспринимается как что-то из ряда вон выходящее - японские детишки частенько западают на подобные вещи, пусть даже и не всегда так серьезно, то в Америке бум, вызванный "карманными монстрами", не поддается никакому описанию или же классификации. Американские детишки по утрам смотрят мультсериал Pokemon; днем в школе вместо уроков прокачивают своих героев в игре на GameBoy; на переменках сражаются друг с другом по инфракрасному порту; а вечером читают комиксы Pokemon; ходят в кинотеатр на фильм Pokemon или играют в Pokemon Stadium на Nintendo 64; а ночью они засыпают в своих кроватках, крепко прижавшись щекой к желтомордому Пикачу. Некогда американская Фемида пыталась засудить компанию Nintendo за то, что ее разработанные и произведенные в Японии игры влияют на детей почище наркотиков и выпивки, прививая им чуждую американскому ребенку заморскую культуру. Но никогда еще степень зомбированности юных американцев не доходила до такого уровня. Кстати, не стоит думать, что и вас минет сия участь, - просто пока российский рынок Nintendo не очень интересен. Ну а Pokemon - это действительно феноменально интересная RPG, говорю вам как фанат, исходивший вдоль и поперек Pokemon Yellow и сейчас дожидающийся прихода Pokemon Silver.

Pokemon the Movie 2000, озаглавленный The Power of One, несомненно, более удачная работа, чем первый полнометражный мультик о Покемонах, увидевший свет летом прошлого года. Более интересные сюжетные решения, отличная 3D-графика и масса любимых всеми героев сделали фильм обязательным для просмотра всеми фанатами, а весьма качественная анимация и отличный арт-дизайн делают фильм интересным и поклонникам аниме. DVD-версия, помимо шестиканального звука и поддержки DTS, содержит еще мини-фильм про приключения Пикачу Pukachu's Resque Adventure, который предварял в кинотеатре основной показ, а из дополнений хочется отметить классные музыкальные номера и рекламный ролик нового фильма Pokemon 3, который выйдет лишь в следующем году.

21 ноября

X-Men



Студия: 20th Century Fox Marvel Comics
Режиссер: Bryan Singer
Звезды: Hugh Jackman, Partick Stewart
Сборы: 157

"Люди Икс", весьма успешно прокатившиеся по российским кинотеатрам в конце октября - начале ноября, в Америке в это время готовятся выйти на DVD под названием X-Men. Крупнейший хит студии Fox в этом году, X-Men должен стать и самым важным, и самым интересным диском этой компании. Оригинально поданная и захватывающая адаптация популярнейшей серии комиксов компании Marvel богата спецэффектами и выделяется весьма впечатляющим качеством актерской игры, что для современного блокбастера настоящая редкость. При сохранении всех своих комиксовых корней, X-Men вполне интересен и тем людям, которые и слышать не слышали о каких-то там комиксах, и для нашей страны это, конечно, выигрышный момент. Точно так же, к примеру, многие до сих пор не знают о том, что и суперпопулярный фильм Men in Black также вышел из комиксового сериала. На диске X-Men будет масса дополнений для настоящих фанатов фильма, в числе которых самыми ценными станут удаленные из киноверсии сцены, общая продолжительность которых составляет около двадцати минут. Плюс к этому добавлены стандартные интервью и небольшой фильм о съемках X-Men, а также такая обычно редкая штука, как кинопробы на роль главного героя Wolverine.

12 декабря

Scary Movie

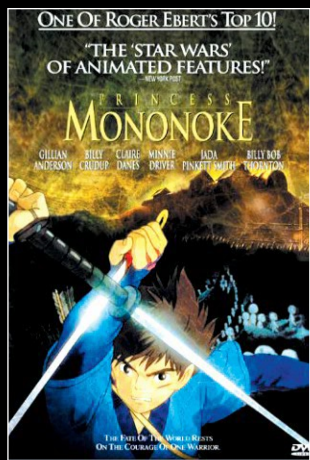


Студия: Miramax
Режиссер: Kennen Ivory Wayans
Звезды: нет
Сборы: 156

Scary Movie (по-нашему Очень Страшное Кино) это, наверное, самая пошлая комедия последних лет. Пародируя добрый десяток самых популярных фильмов последних лет, и в особенности трилогию "Крик" и "Я знаю, что вы сделали прошлым летом", Scary Movie заходит куда дальше, попросту издеваясь над современной американской культурой, молодежью, американским образом жизни и вообще надо всем, о чем сейчас в Америке снимают кино. Восприятие всего этого зависит от готовности аудитории смеяться над глупыми шутками о сексе, сексе и еще раз о сексе, причем во всех его видах. Плюс типичная сюжетная линия ужастика и бесконечные шутки, удачные и не вполне. Многие вообще относятся к той разновидности, от которой одни зрители в зале отворачиваются от экрана и недовольно морщатся, а другие принимаются что есть мочи смеяться, сопровождая смех одобрительными выкриками. DVD-издание фильма предлагает еще больше шуток в виде удаленных сцен (которых что-то около получаса, то есть может хватить чуть ли ни на еще одну серию), плюс небольшую интерактивную игру под названием Chillin' with the Villian.

19 декабря

Princess Mononoke



Студия: Miramax
Режиссер: Yuji Matsuno
Звезды: Meg Ryan
Сборы: 25

Полнометражная аниме-лента Princess Mononoke признана критиками одним из самых красивых фильмов в истории. А некоторыми - и лучшим анимационным фильмом в истории. В отличие от многочисленных сериалов или полнометражных переложений очередных компьютерных игр, Princess

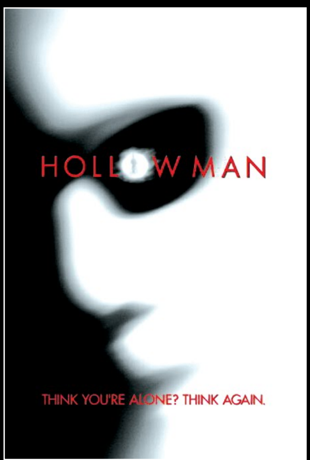
F – фантастика ☠ – триллер ♥ – мелодрама ☺ – комедия

вторая

Mononoke показалась американским продюсерам из Miramax настолько значительной картиной, что ее было решено выпустить в кинопрокат, снабдив англоязычной звуковой дорожкой, для озвучки которой было приглашено немало голливудских звезд. Несмотря на весьма скромные достижения на американских берегах, этот у себя на родине чрезвычайно популярный фильм сейчас является главным предметом вожделения фанатов аниме по ту сторону Атлантики. DVD должен был выйти еще в августе, однако, узнав о том, что Miramax не собирается включать в издание оригинальную звуковую дорожку на японском языке, разъяренные фанаты добились того, что студия пересмотрела решение, соответственно, задержав выход диска еще на полгода. 19 декабря Princess Mononoke появится-таки на полках магазинов. Пропускать этот шедевр явно не стоит.

26 декабря

Hollowman



Студия: Sony Pictures
Режиссер: Paul Verhoeven
Звезды: Kevin Bacon
Сборы: 80

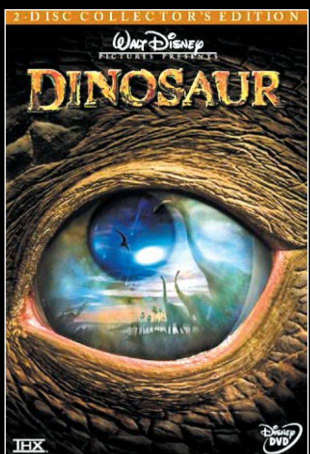
Человек-невидимка от величайшего мастера шокирующих и убивающих наповал всех критиков кинопроектов Пола Верховена получился, по меньшей мере, страшным. Насыщенный великолепными спецэффектами фильм (на который просто-таки в обязательном порядке надо водить студентов-медиков) настолько несбалансирован, резок и странен, что сразу же возникает подозрение, что он сделан таким неспроста. Верховен, у которого провалились в прокате, по меньшей мере, четыре или пять последних проектов (вообще успешными у него стали лишь Total Recall по рассказу Филиппа Дика со Шварцнеггером и провокационный Basic Instinct с Шарон Стоун в главной роли), теперь снимает лишь такие фильмы, которые пробуждают в зрителях максимум эмоций. Причем, какого характера будут эти эмоции, великому режиссеру отныне неважно. С Hollowman получилось так, что из кинозалов выходят в основном напуганные, настороженные и подозрительные люди. Хотя ничего такого уж страшного в фильме, как кажется, нет. Что не помешало моему лучшему другу чуть не попасть под машину, выходя из кинотеатра...

30 января

Dinosaur (1 или 2 диска)

Студия: Disney
Сборы: 137

Единственный из попавших в этот обзор дисков, который выходит не в этом году, а уже в будущем, 2001-ом. Впрочем, Dinosaur все равно остается одним из самых заметных кинособытий года 2000-го, и поэтому мы решили немножко подыграть студии Disney, которая, к тому же, готовит всем поклонникам фильма неплохой сюрприз в виде коллекционного издания фильма на традиционных уже для себя двух дисках. Причем, в отличие от прошлых релизов, когда сначала выходил просто фильм без всяких дополнений, а лишь затем на свет появлялся Collector's Edition, 30 января в продажу поступят сразу оба издания. На первом, кроме самого кино, понятное дело, ничего не будет, но зато специальное издание побалует нас весьма оригинальными дополнениями. Главным станет документальный фильм о создании Dinosaur, который можно будет смотреть отдельно, а можно будет совместить с просмотром фильма, - в нужные моменты кино будет прерываться, и в действие будет вставлен фрагмент о том, как создавалась та или иная сцена. Нетипичное для наби-



того под завязку дорогостоящей компьютерной графикой фильма обилие удаленных и дополнительных сцен также наверняка будет приятным дополнением.

Сборы: сборы в США (в миллионах долларов)

—мультфильм —боевик —исторический

ЭКСПЕРТ: Александр КОХ

в сотрудничестве с www.3dnews.ru 3DNEWS

AMD ATHLON THUNDERBIRD и DURON

1.2 GHz

800 MHz



Около года назад компания AMD представила первый процессор с архитектурой x86 и частотой 700MHz. Это был уже второй случай в 1999 году, когда AMD опередила Intel с выпуском нового процессора. Первым был Athlon 650MHz.

В этом году AMD продолжает удерживать лидирующую позицию. Intel в последнее время совершила две ошибки:
* ошибочная ценовая политика;
* задержки с поставками чипов.

В 1999 году существовало опасение, что Intel победит в ценовой войне, однако эти ожидания не сбылись, и на рынке возникла ситуация, когда процессоры Athlon стали быстрее, а стоили дешевле, чем Pentium III.

Выпустив Athlon с частотой 1.2GHz, AMD создала процессор, частота которого на 200MHz больше, чем у самого быстрого Pentium III, доступного сейчас. При столь высокой частоте цена на новый процессор не будет заоблачной – она даже ниже, чем у Pentium III с более низкой частотой.

Подняв частоту Athlon, AMD сделала то же самое и с Duron, 800MHz модель которого – ответ Intel с ее появляющимися вскоре Celeron 733 и 766MHz.

Athlon 1.2GHz

* Athlon 1.2GHz основан на 0.18 мкм ядре Thunderbird с медной подложкой, которое было анонсировано в июне. Ядро не претерпело никаких изменений за исключением напряжения и рассеиваемой мощности:
* *37 млн. транзисторов*
* *частота 1.2GHz (1200MHz) – множитель 12x*
* *объем кэша первого уровня (L1), расположенного в ядре и работающего на частоте ядра, равен 128KB*
* *64 битный кэш второго уровня расположен в ядре и работает на частоте ядра, объем – 256KB*
* *системная шина EV6 работает на частоте 100MHz DDR (эффективных 200MHz)*
* *напряжение ядра 1.75В*

Duron 800MHz

* *0.18 мкм технология с алюминиевой подложкой*
* *25 млн. транзисторов*
* *частота 800MHz, множитель 8x*
* *128KB кэша L1, который расположен в ядре и работает на частоте ядра*
* *64 битный кэш L2 также расположен в ядре, объем – 64KB, работает на частоте ядра*
* *системная шина EV6 работает на частоте 100MHz DDR (эффективных 200MHz)*
* напряжение ядра 1.6В

1.2GHz Athlon, как и 1.1GHz модель, производится на FAB30 в Дрездене, где все чипы производятся по 0.18 мкм технологии с медной подложкой. Процессоры Duron производятся на FAB25 в Остине, штат Техас, по 0.18 мкм технологии с алюминиевой подложкой.

Охлаждение чипа

Первые Athlon имели две серьезные проблемы:

1 Выделяли очень много тепла: рассеиваемая мощность Athlon 650 составляла 54Вт.

2 Чипы кэша L2 были не способны работать на 1/2 частоте ядра после того, как Athlon перешагнул отметку 700MHz.

Первую проблему AMD решила в новом ядре K75, при изготовлении которого использовался 0.18 мкм техпроцесс. Что касается частоты работы кэша L2, то его делитель сделали 2/5, а позже – 1/3, однако с ростом частоты ядра частота кэша L2 оставалась в пределах 300-350MHz, что снижало производительность. А второй недостаток решили в новом ядре Thunderbird (в котором кэш L2 находится в ядре и работает на частоте ядра), но чип при этом опять-таки стал больше греться.

1.1GHz Athlon, анонсированный около двух месяцев назад, выделяет больше тепла, чем первые Athlon, произведенные по 0.25 мкм. В свою очередь,



1.2GHz Athlon греется еще больше, но поставляется с тем же кулером и радиатором, что и его предшественник. Duron нагревается значительно меньше, с его охлаждением проблем возникнуть не должно.

Цены

Новый Athlon 1.2GHz будет стоить около $500 – за такую же цену будет продаваться Pentium III 1GHz, после того как Intel заявила о снижении цен на свои процессоры.

Что касается процессоров Athlon с ядром K75, то они еще некоторое время будут присутствовать на рынке, а впоследствии уступят место чипам с интерфейсом Socket A – сейчас чипы с ядром K75 стоят примерно на $500-100 дороже, чем Socket A Thunderbird.

Для новых Athlon хорошо подойдут системные платы на базе чипсета KT133, такие как ASUS A7V и ABIT KT7, которые стоят около $150-160, Microstar K7T Pro (~$130).

Все это вполне естественно, когда системная плата для процессора за $300 стоит около $130-160, но есть ли смысл покупать подобную плату для Duron, который стоит $70-80? В этом случае лучше всего приобрести высокоинтегрированное решение вроде плат на KM133 с интегрированным Savage4; еще одним спасителем Duron может стать чипсет SiS730.

Тестирование

Тестовый стенд:

Процессор: Intel Celeron 566, Intel Pentium III 800, Intel Pentium III 1GHz, AMD Duron 800, AMD Thunderbird 800, AMD Thunderbird 1GHz, AMD Thunderbird 1.2GHz
* *Системная плата: ASUS CUSL2 (i815e), ASUS A7V (KT133)*
* *Память: 128MB PC133 Corsair SDRAM*
* *Жесткий диск: IBM Deakstar DPTA-372050 20.5GB 7200RPM Ultra ATA66*
* *CDROM: Philips 48x*
* *Видеокарта: nVidia GeForce2 GTS 32MB (Detonator3 6.31)*
* *Ethernet: Linksys LNE100TX 100Mbit PCI Ethernet Adapter*
* *ОС: Windows 98 SE, Windows 2000 Professional*
* *Тестирование проводилось в UnrealTournament v4.20, Quake III Arena v1.16, BAPCO SYSMark 2000, Ziff Davis Content Creation Winstone 2000, Ziff Davis High End Winstone 99.*

Quake III Arena

Так сложилось, что в Quake3 Pentium III одер-

http://www.gameland.ru

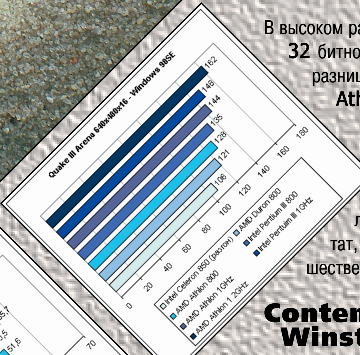
живает победу над **Athlon** при одинаковой частоте, но лидерство по-прежнему у **1.2GHz Athlon** из-за разницы в частоте. Но вот **Celeron** в данном тесте проявил себя не с лучшей стороны, его не спасло даже увеличение частоты **FSB** до **100MHz**.

В разрешении **1024x768** при **32** битном цвете скорость игры лимитирует полоса пропускания памяти **GeForce2 GTS**, поэтому результаты на разных процессорах практически одинаковые. Единственное, что может помочь в этой ситуации – более мощная видеокарта.

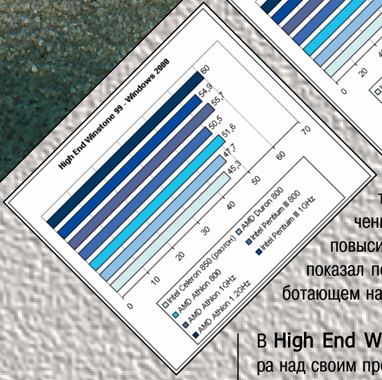


UnrealTournament

В **UnrealTournament Pentium III** опять демонстрирует результат немного выше, чем **Athlon** с аналогичной частотой. Зато результаты **Duron** на **10%** лучше, чем у разогнанного **Celeron**.



В высоком разрешении и при **32** битной глубине цвета разница в результатах **Athlon** и **Pentium III** исчезает, **1.2GHz Athlon** показал на **10%** лучший результат, чем его предшественник.



Content *Creation* Winstone *2000*

В **Content Creation** увеличение частоты **Athlon** не столь впечатляет, с увеличением частоты на **20%** производительность повысилась лишь на **9%...** В этом тесте Duron показал почти одинаковые результаты с Athlon, работающем на такой же частоте.

В **High End Winstone** преимущество нового процессора над своим предшественником не более **8%**.

Выводы

Выпустив эти процессоры, **AMD** укрепила свои позиции как на **high end**, так и **low end** рынке. **1.2GHz Athlon** демонстрирует хорошую масштабируемость ядра **Thunderbird** – увеличение частоты на 20% дало от **10%** до **20%** прироста производительности. Единственная проблема этого процессора – повышенное тепловыделение. **Duron** в очередной раз продемонстрировал свое превосходство над **Celeron** при более низкой цене. Этот процессор будет хорошим выбором для тех, кто захочет приобрести себе бюджетную систему с солидной производительностью.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*



BALDUR'S GATE II

Юрий Поморцев

ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 3

ГЛАВА 2 — ПОСЛЕДНИЕ *ДЕЯНИЯ*

Итак, нам осталось завершить несколько квестов и поскорее переходить в третью главу, которая будет целиком и полностью посвящена выполнению заданий от гильдии



воров. Ну а после этого мы переберемся в четвертую главу, которая (наконец-то!) вернет в наши стройные ряды милашку Имоен.

Наша основная задача — поскорее заполучить замок (**Stronghold**), чтобы основать свое родовое гнездо и получать 500 золотых (а то и всю 1000) в неделю. Собственно, замку и посвящена вторая половина этой части прохождения, а пока разберемся, как выполнить квест от Налиа и обосноваться в крепости **de'Arnise Hold**. Учтите только, что заполучить крепость могут лишь воин, монах или варвар (имеется в виду класс вашего персонажа), а вот зачистку придется производить вне зависимости от выбранной профессии.

Загляните днем(!) на городской погост и найдите пару у могилы мальчугана, призрак которого никак не мог обрести покой. Поговорите с несчастными и получите свои честно заработанные очки опыта.

Добраться до замка Налиа можно через городские врата (район **City Gate**). Там вас встретит верховный торговец Флидиан, который пожалуется на друидов, терроризирующих с помощью зверья торговые районы (**Trademeet**). Согласитесь разобраться в этом вопросе, однако возьмите на заметку комментарий Джахейры — друиды *никогда* не нападут без *очень* веского повода. Хранители порядка и нейтралитета, как никак!

В этой же локации вы найдете дешевую забегаловку с сюрпризом. Сюрприз называется «бешенный лич», который находится за секретной дверью, расположенной у северо-восточной стены таверны. Справиться с этим чудом природы в честном поединке *очень* сложно, по крайне мере, на данном этапе игры. Поэтому валите негодяя с помощью **Fake Talk** (см. врезку), а если использовать этот прием вам не позволяют моральные принципы, то лучше и не суйтесь к личу — заклинания **Time Stop** вкупе с мощным иммунитетом к магии и оружию быстро охладят пыл. Впрочем, победить мертвечину все же можно — нам это удалось с энной попытки ценой смерти пятерых из шести участников команды. После лича останется множество мощных магических предметов, включая **Rod of Terror**, от которого лучше поскорее избавиться (см. врезку).

Если вы окажетесь в районе городских ворот ночью, то готовьтесь к встрече с крайне неприятной особой по имени Дел, преследующей некого Санзуки. Дел — вампирша и отлично вытягивает уровни из своих противников. Готовьте заклинания **Restoration** и заманите Дел в таверну — на улице без лицензии колдовать нельзя. Все, на этом временно прощаемся с любимым городом и отправляемся к родовому замку Налиа.

Прибыв на место, отправляйтесь к небольшому гарнизону, где находится Налиа (если, разумеется, она не в вашей группе) и капитан Арат. Поговорите с обоими и, получив в качестве стимула два десятка огненных стрел, отправляйтесь к секретному входу в замок (см. карту).

В замке полно троллей, поэтому держите наготове огненные и кислотные стрелы — самый простой способ разделаться с этими существами. Отыщите магическую кузницу (см. карту), с помощью которой можно изготовить отличное оружие — **Flail**, три части которого разбросаны по замку. Первая часть находится совсем рядом, в соседней комнате. Да, и не забудьте найти жаровню на кухне — она еще пригодится, но чуть позже.

Недалеко от входа вас встретит Далесон — вежливо поговорите с ним и скажите, что вас наняла Налиа для вычистки замка от троллей. Хамить старикану не нужно, иначе это отразится на репутации.

Тонкий момент — зайдите в ванную комнату и обыщите ее хорошенько... Приятный сюрприз гарантирован!

За каждое удачно выученное заклинание маг получает 1.000 очков опыта за каждый уровень заклинания. Учтите, что всегда существует шанс неудачно перенести заклинание со свитка в магическую книгу, если только вы не выбрали наиболее простой уровень игры (регулируется в настройках).

Зачистив первый этаж, отправляйтесь к месту, отмеченному на карте «выход к собакам». Вы окажетесь на смотровых стенах замка, рядом с четырьмя четвероногими друзьями человека, а также любимым лакомством тварей **Umber Hulk**. Убейте собак, соберите четыре куска мяса и идите к колесу, управляющему механизмом моста. Поверните его и получите изрядную порцию очков опыта... вкупе с несколькими троллями.

Возвращайтесь на первый этаж, приготовьте мясо на жаровне и отправляйтесь на второй этаж замка.

Аккуратно продвигаясь вперед и обезвреживая ловушки, выберитесь к комнате с окаменевшими големами, однако не торопитесь брать сокровища из стоящих рядом









саркофагов. Для начала зачистите оставшуюся часть этажа и поговорите с высокомерной леди Делицией. И не забудьте взять ключ, который находится в библиотеке (см. карту).

Теперь добрались и до големов. Для начала активируйте всех «малышей» — для этого достаточно последовательно опустошить два крайних саркофага. А вот центральный оставьте на десерт. Победить малых големов сравнительно несложно, а вот разделаться с исполином — проблема.

Тактика следующая. Пусть маги и жрецы (для нашего случая — Эри и Джахейра) накачаются лечащими заклинаниями, заклинаниями нейтрализации яда, а также спеллами **Strength** и **Bless**. Вооружите Минска специальным оружием против големов (**+4 against Giants**), обвешайте его, словно елку, всеми защитно-усиливающими заклинаниями и опустошайте последний саркофаг.

На некотором удалении от входа (НЕ со стороны зала) поставьте магов/клириков из группы поддержки. Исполинский голем не сможет протиснуться в проход, поэтому бой удобнее всего принимать именно у проема. При надлежащей экипировке, грамотной поддержке и своевременном лечении (кстати, искусственный интеллект лучше отключить и производить все действия «вручную») Минск справится с големом.







Зализав раны, отправляйтесь в подвал замка.

Впереди находится множество тварей **Umber Hulk**. Расправиться с ними можно двумя способами. Первый — традиционный — просто уничтожить их, выманивая по одному ко входу. Вариант второй — с хитринкой — взять горшочек с собачьим мясом, активировать режим невидимости (**hide in shadow**), проскочить к хлеву, а после этого поместить туда варево. Все **Umber Hulks** должны немедленно броситься на запах любимой пищи.

Последняя схватка — разборка с местным боссом, гигантским троллем по имени Торгал. Ничего особенного он собой не представляет — выманивайте его в какую-нибудь уединенную комнатку и разделайтесь с монстром. Потом прикончите свиту и забирайте все ценности. Кстати, обратите внимание на труп — это тело отца Налиа, а значит, замок остался без хозяина.

Возвращайтесь к гарнизону и поговорите с Налиа. Согласитесь принять скромный дар — родовой замок — и начинайте разбираться с ворохом накопившихся проблем...

В игре есть уникальный меч — Lilarcor. Его уникальность заключается не столько в его характеристиках (для начала игры — неплохо, но потом можно найти намного более приятные игрушки), сколько в умении поговорить. То-то мы недоумевали, почему Минск неожиданно начал говорить противным голосом, призывая «ну, скорее убить кого-нибудь!».





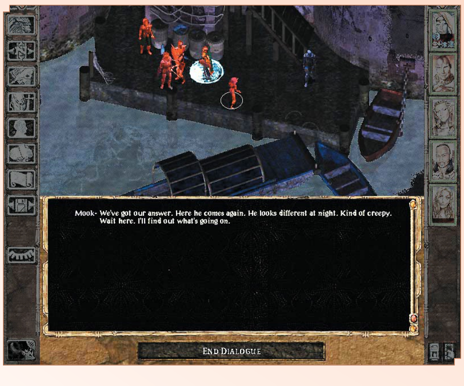
ЭПОПЕЯ С ЗАМКАМИ (STRONGHOLDS)

Несколько комментариев к нижеследующему тексту. Во-первых, название «замки» — очень условно, так как у разных классов персонажей эти... ммм... оплоты очень сильно отличаются. У воинов — крепость, у друидов — лесное поселение, у бардов — так и вовсе театр... Но для определенности будем называть их «замками», договорились? Во-вторых, мы физически не могли проверить все квесты, связанные с получением родового гнездышка. Поэтому текст подготовлен на основе четырех достоверных источников, включая и наш собственный опыт. Так что небольшие неточности возможны, однако общие идеи, а также цифры должны быть верными. В-третьих, не забывайте о том, что замок — этот верный источник нескольких сот золотых в неделю — может быть отобран. Силой или бездумным руководством...

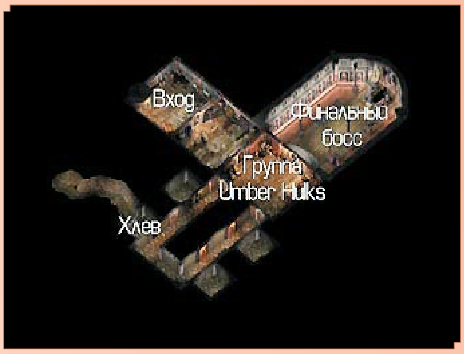
DE'ARNISE HOLD (ДЛЯ ВАРВАРОВ, ВОИНОВ И МОНАХОВ)

Этот замок в качестве награды предложит Налиа после выполнения квеста, связанного с уничтожением троллей (см. прохождение). Ваш доход составит 500 золотых в неделю — деньги будут храниться в библиотеке на втором этаже. Можно поднять налоги до 1.000 золотых, однако это несколько рискованно, так как терпение у подданных, увы, не безгранично, и если уж они надумают бунтовать, то контроль над замком будет безвозвратно потерян. Каждую неделю вы *должны* наведываться в свои владения — не только для того, чтобы забирать денежки, но и для того, чтобы решать дела государственной важности. Сигналом к таким возвращениям служат послания следующего содержания: «**Gold has been placed in your Keep**».

А теперь поговорим поподробнее о тех проблемах, с которыми вам придется столкнуться.







Рассерженный торговец (**Angry Merchant**): Однажды к вам пожалует негодующий торговец по имени Толмас Бенделия (**Tolmas Bendelia**), который был ограблен в пределах ваших владений, и теперь требует компенсацию за нанесенный ему моральный и — главное — материальный ущерб (потерянный караван был оценен в 1.000 золотых). Советуем заплатить купцу и рекрутировать наемников. В зависимости от расценок возможны следующие варианты:

- *1.000 золотых купцу и 500 наемникам — 15.000 очков опыта.*
- *500 золотых купцу (при обаянии больше 14 единиц) и 500 наемникам — 15.000 очков опыта.*
- *1.000 золотых купцу и 250 наемникам — ничего не получите.*

Страж-мошенник (**The Guard Thief**): В другой раз предстоит решать судьбу попавшегося на краже одного из ваших охранников. Не делайте скоропалительных выводов, а лучше допросите горе-вора. Он поведает душераздирающую историю об умирающей жене и отсутствии денег на ее лечение. Вы можете:

- *Простить — 15.500 очков опыта.*
- *Выгнать — 11.500 очков опыта.*
- *Наказать — ничего не получите.*

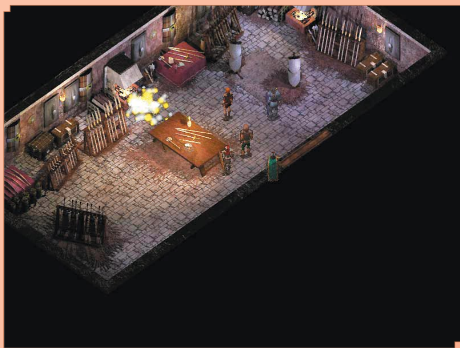
Если вы не только простите незадачливого воришку, но и дадите ему денег на лекарства, то ваши подданные станут относиться к вам намного лучше.

Клирик Темпуса (**The Cleric of Tempus**): Довольно эксцентричный клирик потребует разрешения открыть в вашем замке торговую лавку. Несмотря на то, что клирик не слишком приятен в общении, расширение торговых отношений сделает подданных счастливее. Кстати, если в вашем отряде числятся Келдорн и Аномен, то они выскажутся соответственно «за» и «против». Варианты ваших действий:

- *Позволить жрецу остаться — 15.500 очков опыта.*
- *Не пустить жреца в замок — 11.500 очков опыта.*
- *Выпроводить жреца — ничего не получите.*

Если вы позволите жрецу остаться, то он поселится в комнате, где раньше были големы, и ваши подданные станут счастливее.

Лорд Фартингтон Роеналл (**Lord Farthington Roenall**): Спустя примерно две недели после начала управления крепостью гонец передаст вам тревожное послание. Дело в том, что лорд Фартингтон потребует вернуть владения законному наследнику, то бишь ему. Настоятельно



советуем не соглашаться — это дешевые попытки лишить вас честно заработанного замка!

Чанелли на выданье (**Chanelle the Maid**): У молодой особы по имени Чанелли возникла неразрешимая дилемма — за кого выходить замуж: за хорошо обеспеченного, но нелюбимого Молволио или за любимого беспорточника Джессапа. Как говорится, сердцу не прикажешь, поэтому благословите ее на счастливый и долгий брак с последним (15.500 очков опыта). Ваши подданные будут очень довольны, если вы еще и материально поможете молодым (500 золотых).

Два шантажиста (**The Two Moneylenders**): В один «прекрасный» день к вам пожалуют два «кредитора», которые потребуют уплаты долга предыдущего правителя — лорда ДеАрниса. Управляющий скажет, что никаких долгов у лорда никогда не было, а бумаги поддельные. Вы можете:

- *Заплатить шантажистам — ничего не получите.*
- *Напугать расправой или расправиться с шантажистами — ничего не получите.*
- *Выгнать шантажистов — это плохо скажется на настроении подданных.*

- *Выгнать шантажистов и заплатить своим людям 500 золотых — 11.500 очков опыта.*
- *Выгнать шантажистов и заплатить своим людям 1.000 золотых — 15.500 очков опыта и преданность подданных.*

Наводнение (**Flooding**): Старенькая плотина не выдержала напора воды и сломалась. Несколько разгневанных фермеров, пострадавших от наводнения, потребуют компенсации — им необходимы деньги для ремонта своих владений. Вы можете:

- *Не платить — революция почти гарантирована.*
- *Заплатить 5.000 золотых — 15.500 очков опыта.*

FAKE TALK — ЭТО СТРАШНАЯ СИЛА!

Вероятно, вы уже знакомы с таким далеко не самым честным приемом, как Fake Talk («обманный разговор» в вольном переводе). Но если нет, то очень рекомендуем взять его на вооружение, правда, сделав предварительную ремарку, что данный прием попахивает читерством, а точнее — использует одну слабину игры.
Работает Fake Talk в том случае, если персонаж-противник хочет бросит вам пару слов *до* схватки. При таком раскладе он некоторое время считается нейтральным. Итак, предположим, вы знаете, что за проходом вас ждет некий опасный противник, который говорит вам оскорбительную фразу, после чего нападет и кромсает всю группу в капусту. Вы смело заходите в проход и *немедленно* нажимаете на паузу, пока вражина не успел инициировать разговор. Теперь берете любого персонажа из команды (обычно самого слабого) и отправляете его поговорить с противником, а остальным в это время приказываете нападать. После этого самое главное — не дать отвлекающему персонажу подойти слишком близко, иначе начнется нежелательный разговор — поэтому периодически отводите его назад, а потом вновь отправляйте «на разговор». Учите только, что между отводом персонажа и новой инициацией диалога должно проходить не более четырех-пяти секунд.
Существует небольшой нюанс — Fake Talk может сделать невыполнимым некоторые квесты, которые связаны с уничтожением «фэйкуемого» персонажа. В таких случаях начните использовать данный прием, а когда объект охоты будет на волосок от смерти — инициируйте диалог, а после добейте противника.

- Частично покрыть затраты — 4.500 очков опыта + в зависимости от того, какую сумму заплатите:

а) 4.000 золотых — 6.500 очков опыта;
б) 3.000 золотых — 4.500 очков опыта;
в) 2.000 золотых — 2.500 очков опыта;
г) 1.000 золотых — ничего не получите.

Учтите, что чем меньше вы заплатите, тем более разъяренными уйдут от вас фермеры.

Затем от вас потребуют еще средств на ремонт плотины. Вы можете:

- Заплатить 2.000 золотых — люди это оценят.
- Отказаться платить — ничего не получите (население на это не прореагирует.)

Внимательно вслушайтесь в то, что скажут фермеры напоследок — от этого зависит народная любовь. Если они хорошо отзовутся о вашей персоне, то люди станут любить вас больше. Ну а если в ваш адрес полетят, мягко говоря, неприятные эпитеты, то берегитесь!

Вторжение (**Invasion**): Хорошо знакомый лорд Фартингтон попробует силой взять власть в свои руки. Учтите, что без вашего непосредственного вмешательства вражеская армия быстро прорвет оборону. Капитан Керник попросит оказать содействие в этой нелегкой битве. Выйдя через подъемный мост, вы увидите две противоборствующие стороны. После того как лорд начнет выкрикивать оскорбительные реплики, убейте его, и война автоматически закончится. После убийства лорда вы получите: 12.000 очков опыта, **Full Plate Mail +1** и **Bastard Sword +1**. Вернувшись в замок, вы обнаружите, что ваша копилка дополнительно обогатится еще на 50.000 очков опыта.

Отныне вашему самодержавию может угрожать лишь революция.

RANGER'S CABIN (ДЛЯ РЕЙНДЖЕРОВ)

После выполнения квеста, данного Делоном, советник Ллойд подарит вам лесную хижину. Прежде всего, хорошенько обыщите свою новую обитель и среди прочих (кстати, весьма неплохих) вещиц найдите письмо от местных жителей с просьбой взять их поселение под свою защиту. Ну что ж, посмотрим, что входит в обязанности стража покоя мирного населения...

❶ Через три дня в вашу хижину нанесет визит лесной дух Мэйрин (**Mairyn**). Он будет слезно умолять навести порядок в священном районе — руинах храма (**Temple Ruins**). Отправляйтесь к оскверненному месту и поговорите с лордом Игеном Томблетеном (**Igen Tomblethen**). Из разговора выяснится, что все бесчинства, устроенные его людьми, преследуют лишь одну цель — найти утерянный лордом мифриловый медальон (**mithrill medallion**). Артефакт находится совсем рядом и охраняется отрядом скелетов. Отдайте медальон законному владельцу, но от денежного вознаграждения откажитесь (10.000 очков опыта). Затем отчитайтесь за проделанную работу духу и получите еще 21.500 очков опыта.

❷ Спустя три дня Делон потребует вашего безотлагательного возвращения в Долину (**Imnesvale**) по делу, связанному с несколькими огроками. В вашем распоряжении есть три дня (с момента получения этого сообщения), чтобы вернуться, иначе огроки оставят вас без лесной хижины. Поговорите с советником и отправляйтесь к пещере в северо-западной части **Umar Hills**, уничтожая по пути огроков. Спускайтесь в пещеру и поговорите там с Мэдульфом (21.750 очков опыта). Возвращайтесь к советнику и получите еще 25.000 очков (или 20.000, если убили Мэдульфа до разговора с советником).

❸ Примерно еще через пять дней к вам опять наведается Делон и попросит вернуться. Окажется, что в **Umar Hills** вернулась ведьма Умар (старая знакомая, верно?). После разговора с Ллойдом идите к руинам храма, но, прежде чем спускаться, поговорите с духом. Далее на пути вам встретится немало нежити, а также демон по имени Глабрезу (**Glabrezu**). Отыщите ведьму, поговорите с ней и уничтожьте это порождение зла. Поднимайтесь на поверхность и получите у духа вполне заслуженную награду: **Moon Dog figurine**, 26.750 очков опыта и **+1** к репутации. Кроме этого, если вы были рейнджером-отступником (**Fallen Ranger**), то ваш статус будет восстановлен.

ORDER OF RADIANT HEART (ДЛЯ ПАЛАДИНОВ)

Этот **stronghold** связан с квестом, данным лордом Джейрданом. Спасенное чадо Гаррена даст специальные возможности, а также и поможет стать адептом Ордена **Order of Radiant Heart**. Оказавшись в стенах Ордена, поговорите с прелатом Весселаном и согласитесь со всем тем, что он скажет. Затем поговорите с Виллиамом, и он отведет вас в покои... Проблемы Ордена отныне станут вашими проблемами.

❶ Отряд рыцарей попал в неприятную передрягу в **Umar Hills** и нуждается в вашей помощи. Приложите все усилия для спасения воинов и будете отблагодарены 10.000 очками опыта.

❷ Рейрак расскажет вам про вредного барона, который жаждет изгнать из своих владений нескольких верноподданных. Прежде чем идти в таверну для разбирательства, поговорите на улице с тремя фермерами, которые снабдят вас любопытной информацией. Во время беседы с бароном упомяните о том, что узнали из разговоров на улице, и тогда против него восстанет некто по имени Ланка. После разборки с бароном и его людьми, поблагодарите фермеров и отправляйтесь за вознаграждением — 25.000 единицами опыта.

❸ Род Морнингалес вел кровопролитную войну с работорговцами. Однако силы были неравны, и ныне в живых осталась лишь одна представительница этого древнего рода — Тирианна. Отправляйтесь в район доков (**Docks district**) в здание, находящееся справа от замка (**Temple of Oghma**), и поговорите с Тирианной. Вскоре на вас напа-

дут наемные убийцы — ничего страшного, справиться с ними не составит особого труда. После этого вам нанесет визит вежливости Харгис — крестный Тираннии.

Дальнейшие события могут разворачиваться по-разному. Если Харгис предстанет наемным убийцей, то просто уничтожьте его, а если нет, то используйте заклинание **Detect Evil**. Если заклинание определит Харгиса как злого персонажа (**evil**) — убейте его, а если нет — дайте ему возможность поговорить с Тирианной. Затем возвращайтесь в Орден и поговорите с Рейраком, который наградит вас занятными вещичками — **Pride of the Legion** +2, **Large Shield** +2 — и усовершенствует паладинские способности.

4 Пожалуй, самым трудным заданием Ордена будет добыча легендарного меча Мститель (**Anenger**), который стережет красный дракоша по имени Фиркааг. Как следует подготовьтесь к этой встрече — используйте побольше защитных заклинаний и запаситесь лечебными снадобьями. Будьте уверены — ваши старания будут оценены (1500 золотых, около 100.000 единиц опыта, **Holy Avenger +5(!)**, **Cloak of Shield**, заклинание **Invisible Stalker** и **Red Dragon Scale**, из которой гном Кромвелл изготовит очень приличную броню). Кстати, победить дракона можно и при помощи **Fake Talk** — см. врезку.

PRIEST TEMPLES (ДЛЯ ЖРЕЦОВ)

После выполнения квеста, данного жрецом Хелмом, вы можете выбрать один из трех культов: **Lathander**, **Helm** или **Talos**. Соответствующие адепты выделят вам отдельные апартаменты в храме. Поговорите со своим наставником (Лара для культа **Lathander**, Байрон для культа **Helm** и Вилон для культа **Talos**), и он расскажет о ваших планах на ближайшее будущее.

Основная задача — помочь определенным людям решить их проблемы, опираясь на учения своего культа. Для этого необходимо поговорить с нужным человеком, дать ему совет и дождаться результатов. Наставник оценит ваши действия примерно через сутки. Во всех трех культах задания одинаковы, но способы решения и награды существенно отличаются, поэтому приведем оптимальные решения для каждого культа.

1 *Lathander*

Неверная жена (**Wife is Unfaithful**): Посоветуйте Глиндену забыть жену-изменницу. (20.000 очков опыта)
Убийца (**Killed a man**): Пусть Тиваел выплатит компенсацию семье убитого им человека. (20.000 очков опыта)
Потерянная вера (**Lost her faith**): Дайте время на размышления девушке по имени Рания. (20.000 очков опыта)
Завистник (**Cortirso**): Этот господин оскорблен вашим стремительным продвижением по иерархической лестнице и поэтому вызывает на дуэль. Не ввязывайтесь в бездумную драку и получите 20.000 очков опыта.

И последнее задание, которое вы получите от Лара — убийство лидера храма Talos, колдуньи по имени Ада. Помните, что отныне каждый последователь учения Talos — ваш кровный враг. Отправляйтесь в храм и убейте Аду, затем возвращайтесь к Лару за наградой — 1.000 золотых и 35.000 очками опыта.

2 *Helm*

Неверная жена (**Wife is Unfaithful**): Пусть Глинден напомнит изменнице о ее клятвах и обещаниях. (20.000 очков опыта)
Убийца (**Killed a man**): Посоветуйте Тиваелу обратиться к властям, чтобы понести заслуженное наказание. (20.000 очков опыта)
Потерянная вера (**Lost her faith**): Прочитайте Рание лекцию о том, «как важно, чтобы каждый добросовестно выполнял свои обязанности независимо от того, нравится ему это или нет». (20.000 очков опыта)
Завистник (**Cortirso**): Примите вызов и убейте Кортирсо. (20.000 очков опыта)

Последние задание — защитить храм **Lathander** от вторжения последователей храма **Talos**. Также необходимо уговорить Лара отказаться от мести и не готовить покушение на Аду. После всего этого возвращайтесь к Байрону и получите 1.000 золотых и 35.000 очков опыта.

3 *Talos*

Неверная жена (**Wife is Unfaithful**): Убедите Глинден убить сладкую парочку. (200 золотых и 20.000 очков опыта)
Убийца (**Killed a man**): Посоветуйте Тиваелу избавиться от всех свидетелей злодеяния, а когда он вернется, убейте его. Но на этом ваша гуманная миссия не заканчивается — отнесите голову Тиваела инспектору в управленческий район (Government district) — 500 золотых и 20.000 очков опыта.
Потерянная вера (**Lost her faith**): Убейте еретичку Рану и не забудьте прихватить ее голову — вдруг пригодится...
Завистник (**Cortirso**): Завистничек? Ха! Не на того нарвался — берем голову Рании (вот и пригодилась), относим ее инспектору и обвиняем мерзавца в жестоком убийстве девушки. (30.000 очков опыта)

И последнее — убейте Крила (последователя культа **Lathander**). Получите у Вилона 2.000 золотых и 35.000 очков опыта. Отныне все приверженцы храма **Lathander** — ваши заклятые враги.

> **Спасаем Виконию. Темную эльфийку собираются сжечь на костре, в северо-западной части управленческого района (Government District)... Не позволим толпе фанатиков привести в исполнение страшный приговор! Встанем на защиту красавицы! Спасение не потребует особых усилий — достаточно дважды щелкнуть на вязанке дров около привязанной к столбу девушки (не тяните время, а то будет поздно!). Вуаля — теперь ярость фанатиков обратилась на нашу группу. Первым делом отключите искусственный интеллект для своих подопечных магов — иначе за колдовство на улицах города светит суровая разборка с Cowled Wizards. Фанатики не обладают выдающимися боевыми способностями, поэтому грубой силы будет вполне достаточно. К тому же, Викония и сама бы великолепно справилась со своими обидчиками. Темная эльфийка — один из лучших персонажей в игре. Ее единственный минус — злое мировоззрение (evil alignment), и поэтому ваша команда потеряет два очка репутации, если примет Виконию с распростертыми объятьями. Впрочем, что такое два очка репутации против обаяния столь прекрасной особы?!**

BARD'S THEATRE (ДЛЯ БАРДОВ)

Вы получите в свое распоряжение театр, который находится в таверне **Five Flagons** (район — **Bridge District**) после выполнения квеста, данного Раелисом.

Когда вы вернетесь в театр, хозяин таверны по имени Самуил попросит вас пообщаться с известным постановщиком — неким Хигголдом.

Всякий раз, когда будет необходимо ваше содействие, Хиггольд будет отправлять мальчишку. С момента получения такого сообщения у вас имеется в запасе не более трех дней на его выполнение — иначе актеры будут играть все хуже и хуже. При этом качество актерской игры определяется количеством золотых, заработанных на данной постановке.

На театральном поприще вам придется столкнуться со следующими проблемами:

Выбрать актера (**Choose who to star**): Необходимо сделать выбор между Дженной и Илтеей. Дженна — неплохой кандидат, но игра Илтеи принесет больший доход. Вы можете вложить от 1.000 до 10.000 золотых. Естественно, чем больше вы вложите, тем лучше.
Разрешить спор (**Solve the jealousy**): Ох уж эти завистливые и ревнивые женщины!

Если Илтея играет второстепенную роль и вы:

- даете ей большую — 6.750 очков опыта и улучшение качества пьесы;
- вынуждаете ее согласиться с маленькой ролью — 15.750 очков опыта и улучшение качества пьесы;
- расширяете роль — 6.750 очков опыта и снижение качества пьесы.

Если Дженна играет маленькую роль, а вы даете ей большую, то получите 6.750 очков опыта и снижение качества пьесы.

Если Илтея лидирует, то ни в коем случае не запугивайте ее (сильно пострадает качество пьесы), а лучше сделайте комплимент и дайте 500 золотых (11.500 очков опыта и повышение качества пьесы).

Импровизатор (**Zeran**): Один из актеров — Зеран — желает импровизировать в пьесе. В ответ на это вы можете:

- разрешить Зерану играть как ему нравится — 15.750 очков опыта и существенное повышение качества пьесы;
- разрешить Зерану продолжать импровизировать — 11.500 очков опыта и несущественное повышение качества пьесы;
- запретить импровизации — немного снизится качество пьесы.

Каждый актер желает улучшить тот образ, который он воплощает на сцене. В ответ на это вы можете:

- разрешить вносить изменения Зерану — качество пьесы улучшится;
- запретить всем вносить какие-либо изменения — 11.500 очков опыта;
- запретить всем вносить какие-либо изменения и заплатить 500 золотых — 11.500 очков опыта и улучшение качества пьесы;
- пригрозить увольнением — снижение качества пьесы;
- взять на себя право контролировать какие-либо изменения — если обаяние выше 16 единиц, то качество пьесы улучшится, однако в противном случае...

Проклятье? (**The curse?**): В вашем театре творятся непонятные вещи — уже не проклятье ли виновато? Один из священников предлагает вам свою помощь за скромную сумму в 1.000 золотых. Вы можете:

- заплатить священнику 1.000 золотых — 11.500 очков опыта и улучшение качества пьесы;
- заплатить священнику 500 золотых (только при большом показателе обаяния) — 11.500 очков опыта;
- выпроводить священника — снижение качества пьесы.

Проблемы с музыкальным сопровождением (**Problems with the music**): Самый лучший способ сделать достойное музыкальное сопровождение для пьесы — нанять Балмитанца, известного композитора и исполнителя (за каких-то 500 золотых). Однако если интеллект персонажа выше 15 единиц, то можно попытаться написать музыку самостоятельно, а исполнителем назначить Маркуса. С интеллектом 19 и выше вы заработаете на этом изрядное количество опыта, а также улучшите качество постановки.

Примерно через месяц на многострадальный театр обрушится новая напасть...

Вандалы в театре! (**Barbarians have invaded the Theatre**): Поговорите с Хиггoлдом, и он попросит вас избавиться от ванадлов. Спуститесь и разделайтесь с четырьмя амбалами и магом. (15.500 очков опыта)

На следующий день вы станете свидетелем генеральной репетиции. Еще через несколько дней вас опять вызовет Хиггольд и расскажет о том, что на

предстоящем спектакле будут присутствовать важные особы, а театральная прима Зеран, как назло, очень сильно заболел. Поняли, к чему он клонит? Совершенно верно — вам играть роль волшебника вместо Зерана (причем женщина вы или мужчина, не имеет никакого значения). Эх, надо было внимательнее смотреть репетицию...

В зависимости от того, как вы отыграете роль, вы получите:

- 49.500 очков опыта и Aslaer's Harp — почти безупречно (диалог 2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1);
- 35.500 очков опыта — несколько ошибок;
- 19.500 очков опыта — куча ошибок.

Затем будет оценена вся пьеса, и вы получите:

- 50.000 очков опыта — почти идеально;
- 29.500 очков опыта — хорошо;
- 19.500 очков опыта — нормально.

В итоге Хиггольд купит у вас театр за 10.000 золотых.

THE PLANAR SPHERE (ДЛЯ МАГОВ)

- Поговорите с адептом общества Cowled Wizard в главном правительственном здании и согласитесь выследить некоего Валигара. После того как квест будет закончен (обязательно проследите за тем, чтобы рыцарь выжил!), вернитесь и поговорите с рыцарями — они пожалуются на то, что не могут попасть домой через планарную сферу (Planar Sphere). Согласитесь на предложение мага Теока вступить в общество Cowled Wizards и попросите его помочь рыцарям. Он отправит вас к Рибальду.
- Поговорите с Рибальдом. За 9.000 золотых он согласится

> **Поосторожнее с такой вещицей, как Rod of Terror. При всех своих плюсах, это оружие обладает одной страшной червоточиной — при попадании по противнику существует 20% шанс *перманентного* снижения харизмы персонажа на единичку. То-то обаяние Джахейры упало до позорного значения 1! Однако это дело поправимо — в начале игры вам должно было встретиться кольцо, повышающее харизму до максимума, т.е. до 18 единиц.**

найти мага, который сможет помочь. Ровно через 24 часа обещанный маг (женщина) появится в комнате, где находятся рыцари. Поговорите с ней, и она поможем им добраться домой, а вы получите в награду 45.000 очков опыта и Golden Girdle. А теперь, пока она не исчезла, побеседуйте с ней еще разок и... опять получите награду (некоторым удавалось проделать этот финт трижды). Мелочь, баг, а приятно! ;)
- Поговорите с прелатом Бессаланом, и он разрешит рыцарям остаться в Ордене. Сообщите им эту радостную весть и получите 45.000 очков опыта (мда, награда существенно скромнее, чем в первом случае).

Вскоре Теос подкинет вам трех учеников: Ларза, Морула и Нара, пообещав напоследок несколько раз навестить вас в течение следующих недель.

Теперь нужно решить, что будут изучать ваши свежеиспеченные ученики:

Wand of the Apprenti — 1000 золотых — 4 дня.
Dagger of — 250 золотых — 4 дня.
Ring of Protection — 2000 золотых — от 4 до 5 дней.

Учтите, что всегда существует шанс провала обучения, независимо от того, что именно изучали ваши горе-ученики. Признаком успешного изучения является ответ «**few days**» на вопрос, дескать, сколько вам еще возиться. Если же следует ответ «**4 days**», то ничего хорошего ни вам, ни ученикам не светит...

Не изучайте **Ring of Protection** — иначе Ларз благополучно исчезнет (вне зависимости, успешно ли он изготовит кольцо, или нет).

Далее будет новая головоломка для пытливых умов — перевод заклинаний:

Mislead — 250 золотых — 4 дня.
Abi Dalzim's — 1000 золотых — от 4 до 5 дней.
Meteor Swarm — 2500 золотых — от 4 до 5 дней.

Не учите **Meteor Swarm** — будут проблемы со смертью Нара (рванет вместе с заклинанием).

Наконец, последнее испытание для подопечных — работа с артефактом:

Robe of the Apprenti — 250 золотых — 4 дня.
Ring of Wizardry — 3000 золотых — 4 дня.
Staff of Power — 10000 золотых — 4 дня.

Ничего (единственный способ сохранить жизнь ученикам).

Какой бы из артефактов вы ни выбрали — кто-то из учеников погибнет. Взаимосвязи запутанные, но очень прочные. Если выбрать **Staff of Power**, то погибнут *все* ученики, однако будет шанс заполучить этот артефакт!

Если все обучаемые выживут, то вы понаблюдаете за забавной церемонией и получите 50.000 очков опыта. В случае, если выживет Морул, то в дальнейшем он будет изготавливать для вас снадобья (появится после завершения следующего квеста).

Через несколько дней к вам явится посыльный и прикажет отправляться в Сферу. Вернувшись, вы обнаружите ошарашенного Теоса, который, оказывается, вас не вызывал. По окончании беседы вновь появится загадочный посыльный, но уже не один, а с подкреплением. Отдуваться вам придется одному, так как Теос исчезнет (он вернетесь сразу после битвы). Выяснится, что это ловушка была подстроена анти-магическим фанатиком — лордом Аргримом. Теос попросит вас не убивать его, а перенести в другое измерение при помощи специальной Руны.

Аргрима вы найдете в таверне, которая расположена около городских врат (**City Gates**). Уничтожьте секьюрити и используйте Руну против лорда. После этого вернитесь в Сферу и поговорите с Теосом — получите 7.500 очков опыта и — что более важно — узнаете, что случилось с Имоен.

DRUID GROVE (ДЛЯ ДРУИДОВ)

После выполнения квеста, связанного с торговым районом (**Trademeet**), вы сможете взять под контроль рощу друидов (**Druid Grove**). Правда, есть одно «но» — ваш персонаж должен иметь уровень не менее 14-го.

Вызовите на дуэль друида, контролирующего лесное поселение. Победив его, получите 10.000 очков опыта. А победив Великого друида — 20.000 очков опыта, 10.000 золотых, **Cleric's Staff +3** и **Ring of Protection +2**.

Через несколько часов к вам пожалует дух рощи и спросит, готовы ли вы взять под контроль эти земли. Затем дух поручит вам избавить владения от Нилтири — новоиспеченного лидера троллей, и даст в помощь **The Root of the Problem** — оружие, обладающее бонусом против неестественных созданий (**unnatural**, в т.ч. троллей).

Отправляйтесь в южную часть рощи и уничтожьте тролля Моунд (не забудьте про кислоту и огонь!). Затем идите вправо, пока не найдете Нилтири. Как только вы уничтожите всех троллей (10.000 очков опыта), появится дух и похвалит за проделанную работу (еще 18.500 очков опыта).

Через несколько дней (9-10, отдохните в пределах рощи) дух явится снова, чтобы выдать вам следующее задание. Вы должны отправиться в торговые районы (**Trademeet**) и защитить Лорен — потомка великого друида. Лорен ожидает вас за городскими стенами чуть правее желтого тента (**Yellow Tent**). Спросите его про голоса, которые он слышит, и прикажите ему драться с ними (диалог — **3,1,1,1,1,**). Как только Лорен упадет без сознания, появится виновник бед — Chaos (12.000 очков опыта). Когда последний будет повержен, появится дух и отблагодарит вас ценной штучкой — **Golden Lion Figurine**, а также 20.500 очками опыта *каждому* персонажу.

WIZARDS&WARRIORS

Лев Емельянов



(Продолжение. Начало см. в СИ#78 (21), 2000)

Играя в W&W, каждый день открываешь для себя что-то новое, поэтому вначале — несколько общих советов.

Если вы получаете в гильдии квест, проследите, чтобы его ПО ОТДЕЛЬНОСТИ получили ВСЕ герои-члены этой гильдии.

Схема обучения и смены роли в целом выглядит так: персонаж начинает обучение, выполняет текущий квест (в случае со сменой роли — специальный квест), и лишь тогда происходит желанная метаморфоза.

Когда персонаж приобретает «гибридную» профессию, он может становиться членом сразу нескольких гильдий, например, Warlock — магической и клерической, Bard — магической и воровской. Пользуйтесь этим!

КВЕСТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ СМЕНЫ РОЛИ

Предлагаемый здесь перечень заданий является неполным, поскольку до некоторых элитных профессий народ еще не дошел (да и составы партий у всех разные). В следующем номере я надеюсь привести все недостающие данные.

Warlock

Квест дается в **Wizards Guild** или в **Priests Guild**. Необходимо раздобыть один череп и одно яйцо паука. Черепа, как правило, остаются после убиения скелетов, а яйца — вываливаются из мертвых пауков. Во всяком случае, у меня с этим добром никаких проблем не было. По выполнении надо прийти в гильдию, в которой квест получен, причем оба предмета должны быть в рюкзаке соответствующего персонажа.

Barbarian

Квест дается в **Warriors Guild**. Персонаж должен СОБСТВЕННОРУЧНО убить 20 монстров. Самый надежный способ сделать это — оставить всех остальных героев в гостинице, выйти в лес в одиночку и там как следует поохотиться. По выполнении надо вернуться в гильдию.

Bard

Квест дается в **Wizards Guild** или в **Shadow Guild**. Звучит он довольно запутанно: вы должны овладеть высоким искусством и т.д. и т.п. На самом деле нужно отыскать и принести **Scroll of Trickery**, который находится в сундуке в личных покоях мага Kreug (**Snake Temple**, см. прохождение ниже).

Monk

Герой должен провести два дня без оружия и доспехов. При этом вы можете делать что угодно — заходить города и выходить из них, просто стоять на месте у ворот... Партию разделять не надо. В подземелья тоже лучше не заходить :). По окончании срока надо прийти в гильдию **Bushi Dojo** (**Ishad N'ha**).

Ninja

Чтобы доказать свое умение быть скрытным, персонаж должен опустить мост в **Shurugeon Castle**, не потревожив обитающую там нечисть. Действия, необходимые, чтоб мост опустился, см. ниже (прохождение **Shurugeon Castle**). По моему опыту, выполнить это задание НЕЗАМЕЧЕННЫМ невозможно. Просто не убивайте духов, коих там целые табуны, — старайтесь побыстрее бегать и вовремя лечиться, и тогда квест вам зачтут. По выполнении надо вернуться в гильдию **Bushi Dojo** (**Ishad N'ha**).

Paladin

Квест дается в **Warriors Guild** или в **Priests Guild**. Персонаж должен помолиться у статуи **Kerah**, которая стоит на лесной поляне, западнее домика **Gypsy**, недалеко от мельницы. Нужный герой должен заговорить со статуей и произнести: «**Sanctus Holy**». После молитвы надо прийти в **Priest Guild**, если квест был получен в **Warriors Guild**, и наоборот.

Samurai

Необходимо получить благословение предков. Для этого герой должен найти место упокоения Павшего Самурая (**Fallen Samurai**) и получить **Samurai Baton**. Нужное место находится западнее **Shurugeon Castle**, но напрямик туда не попасть. Вам придется выйти через пролом в стене, переплыть ров, огораживающий замок с юга, и найти поляну с могильными камнями. Там партию встретят несколько **Samurai Skeletons** и **Samurai Spirit**. Их надо всех перебить и взять **Baton**. По выполнении возвращайтесь в гильдию **Bushi Dojo** (**Ishad N'ha**).

На этом позвольте закончить с общими вопросами и вернуться к прохождению.

VILLAGE OF VALEIA

Первое, чем вас огорошат при возвращении в деревню, — что Gareth неожиданно скончался. Бедняга, он так и не узнал, что **Nivius** — это лишь первый из трех Хранителей (**Watchers**)...

Town Hall

Квест: мэр говорит, что скелеты, постоянно вылезающие из своих могил, вконец достали бедных граждан. Вы получите 50 золотых и 50 очков опыта за каждые принесенные 5 черепов.

Квест: тролль **Juba Thobers** совсем распоясался: пристает к прохожим, якобы прося милостыню, а потом грабит их и убивает. Надо убить злодея, который промышляет западнее деревни, в районе **Nymph Lake**.

The Magic Shoppe & Wizards Guild

Прохождение предыдущего квеста **Roendalf'a** (убить адепта **Serpent Cult** по имени **Tevik Teporn**): тот находится на берегу реки, западнее скального тоннеля с Оракулом (см. ниже).

Квест: цыганки, обосновавшиеся у Озера Нимф, похитили **Orb of Clarity**, который надо вернуть **League of Sorcery**. Указанный предмет находится у их предводительницы **Herespia**. Его можно попросить добром — взамен **Herespia** потребует **Serpent Wand**, который в данный момент находится у Главного Священника Змеиного Храма (см. прохождение ниже). Впрочем, этот волшебный камень можно украсть, а можно — просто отнять у цыганки силой.

The Temple & Priests Guild

Квест: у гильдии туго с финансами, и ей нужно «маленькое» пожертвование — всего 500 золотых. Важный момент: вы НЕ должны делать **Donation**, просто зайдите в храм, выберите персонажа, получившего квест, и проследите, чтоб у него была требуемая сумма.

Квест: **Onab** просит раздобыть **Ring of Saints**. Это колечко находится в **Crypt**, под столом в секретной комнате, куда



попадаешь на лифте из комнаты мумии F'Lokis Ra. Внимание: его очень трудно заметить, смотрите тщательнее! По некоторым данным кольцо появляется в указанном месте только после получения данного квеста.

The Armory & Warriors Guild

Квест: зеленокожие Toad'ы как-то подозрительно себя ведут. Нужно сходить в их деревню и выяснить, не замышляют ли они чего нехорошего. К этому заданию можно приступать, только поговорив со старейшиной Medkawa (ходит по берегу Nymph Lake) и узнав, что вам надо назваться «Ukabu» по приходе в деревню. В Toad Village вам предстоит пообщаться с шаманом Shinwiki и выполнить его задание (см. ниже), после чего данный квест тоже будет считаться завершенным.

Квест: нужно еще разок смотаться в Crypt и раздобыть Sword of Mastus. Этот меч находится в западной гробнице — он появляется там только после получения партией данного квеста.

Отчитавшись в Village of Valeia за предыдущие квесты и получив новые, имеет смысл как следует обойти всю округу.

В юго-восточной части локации находится Hidden Circle. Там вы увидите человека по имени Gortheus и несколько бандитов.

Квест: найти типа по имени H'Thark, который в свое время отправился в Temple of the Serpent Cult, и передать ему набор отмычек. Искомого H'Thark вы действительно встретите в Змеином Храме (см. прохождение ниже), это очень важный персонаж. Смотрите, не используйте по ошибке эти отмычки для вскрытия какого-нибудь сундука!

После того, как вы отойдете от Круга на некоторое расстояние, вы услышите шум драки — воры порешили Gortheus'а и готовятся напасть на вас. Перебив их, партия обнаружит письмо от некой Elyssia, приказывающей членам Black Hand расправиться с хранителями Круга. Что все это означает, станет понятно лишь в Serpent Temple (см. прохождение ниже).

Недалеко от Hidden Circle, к юго-востоку от кладбища, в полуразрушенном доме находится гномик (Stout) Bilbump. Он расскажет трогательную историю о короле своего народа и об их древних шахтах (Stout Mines) на севере.

Квест: Bilbump просит отнести крысиный пирог (Rat Pie) своему брату — хранителю Crypt'a (помните Rethpian'a? это он и есть).

В западной части локации, в старой мельнице на берегу озера, вам встретится милая девушка по имени Kerielle. Поверьте, с ней есть о чем потолковать! Во-первых, она расскажет много интересного об ужасном Serpent Cult. Ее друг Algamesh был убит фанатиками этой секты, а ожерелье с его тела хранится в Crypt.

Квест: принести Algamesh's Necklace. Если вы уже прошли Crypt, то оно должно быть при вас. Очень полезная штука: +1 AC, 50% Poison Protection и заряжено 3-мя заклинаниями Cure Poison. Отдав его девушке, вы можете тут же выкупить ожерелье обратно (458 золотых), но побрякушку придется заново идентифицировать. Взамен Kerielle даст приготовленный Альгамешем эликсир, который очень пригодится против Главной Змеи (Naga) в Serpent Temple к югу от Ishad N'ha (см. прохождение ниже).

Открыв все окрестности, оправляйтесь на северо-восток вверх по реке, а затем — немного на запад по озеру. Рано или поздно вы увидите пещеру, вход в которую перегораживает деревянный мосток. Если партия прибыла на плоту, то оставляйте его здесь — дальше придется плыть самостоятельно. В пещере за стеной пламени — три фигуры: the Oracle. Предстоит большой и серьезный разговор. Увидев на руке одного из героев кольцо Holy Signet, взятое на теле Nivius'a, Оракул заявит, что вы — Chosen One, Смертная Надежда Мира и так далее, и еще долго в том же духе. Кликайте на всех появляющихся в списке новых словах, и постепенно узнаете, что следующий после Nivius'a Watcher — это некий рыцарь D'Soto, чей неупокоенный дух до сих пор томится в руинах Shurugeon Castle. Путь ваш лежит именно туда, но прежде нужно слазить в Serpent Temple и добыть там Лик Смерти (Face of Death, речь идет о Маске, которую вы снимете со жрицы Elyssia, см. прохождение ниже). Исчерпав все темы разговора, плывите дальше, и вскоре перед вами забрезжит берег, на котором стоит городок Ishad N'ha.

ISHAD N'HA

Выходы: направо — The Marsh Trail to the Temple of Ishad N'ha, налево — The Forest Road to the Knight's Castle Ruins at Shurugeon.

Town Hall

Квест: Lord Barrenhawk расскажет героям, что Dragon Spire — некогда гордость окрестных земель — в последнее время пришел в упадок. Более того, там поселилось огнедышащее Бронзовое Чудище (Beast of Bronze). Убейте его и получите 2000 монет.

The Magic Shoppe & Wizards Guild

Квест: местный глава Xander со слезой в голосе рассказывает о потерянной Гильдией Реликвии. Никаких конкретных указаний он не дает, однако намекает, что старый волшебник Ardibren давным-давно поселился в Shurugeon Castle. А вы должны добыть пресловутый Relic (речь идет об Ardibren's Keepsave, см прохождение Shurugeon Castle).

Квест: где-то на севере находится волшебный Idol of Aku. Нужно найти его и вернуться, чтоб Xander мог отметить это место на карте.

The Temple & Priests Guild

Квест: Munsey просит смотаться в Serpent Temple, который находится южнее города, недалеко от реки, и убить чудище, возглавляющее Serpent Cult — Naga, монстра с головой женщины и телом змеи (см. прохождение Serpent Temple).

Квест: много дней назад к Munsey приходила какая-то женщина и все допытывалась о своем деде по имени Galian. Где он, что он — науке неизвестно, но женщина почему-то считала, что старик находится в заключении в замке Shurugeon. Как вы, наверное, уже догадались, надо проникнуть внутрь и разузнать, что и как (см. прохождение Shurugeon Castle).

Квест: на западе бродит в поисках истины Prophet Jathil. Нужно найти его и передать послание от Munsey на пергаментном свитке. Этот человек действительно встретится вам где-то в районе Dragon Spire — он ищет могилы (Burial Grounds) своих предков, которые вдруг куда-то подевались. В благодарность за доставленные письма он наградит всех персонажей, которые ему их передали (Munsey дает свиток КАЖДОМУ, кто просит этот квест), свойством Arcane Void (эффект от всех враждебных заклинаний уменьшается на 25%).

The Armory & Warriors Guild

Квест: глава Гильдии Damosh поведает героям о том, что семья Gliebott до сих пор считает, что дух ее предка, верного вассала, поклявшегося тысячу лет назад охранять своего повелителя, лорда D'Soto, поныне стережет руины замка Shurugeon. Повелитель и его страж вместе погибли в великой битве, но дух не может отступить от своей клятвы и обрести покой. Надо его упокоить раз и навсегда (см. прохождение Shurugeon Castle).

Квест: Damosh хочет, чтобы в нынешние трудные времена Stout'ы присоединились к его клану. Надо отнести в северные шахты приглашение к вступлению в союз и передать его Stout Guard.

Pawn Shoppe & The Gild of Shadows

В этой гильдии воры могут обучиться новым навыкам и освоить ряд «смежных» профессий.

Квест: Bratsol просит сходить на юг, в Змеиный Замок, где обосновались адепты Serpent Cult. Похищенное золото они переплавляют в особые монетки Serpin Coins. Вы должны добыть 10 таких монеток. Указанные предметы регулярно вываливаются из убитых священников, поэтому никаких проблем с выполнением этого задания возникнуть не должно.

Квест: в Гильдию заходил один покупатель, большой любитель древних магических книг. Bratsol хочет, чтобы вы принесли дневник волшебника по имени Ardibren, живущего в Shurugeon Castle. Искомую книгу (Ardibren's Journal) вы снимете с трупа мага в лесу к юго-востоку от замка (см. ниже).

Квест: давным-давно на северных холмах жил охотник, у которого был замечательный браслет Band of Boars. Затем охотник куда-то сгинул, а браслет позарез нужен Гильдии.

The Bushi Dojo

Здесь героев тренируют в «дальневосточных» профессиях — Ninja, Monk, Samurai... Если честно, то меня это абсолютно не прикалывало, поэтому «гильдейских» квестов партия не получала. Задания, связанные со сменой роли, см. в начале статьи.

Покончив с делами в городе, нужно обойти его окрестности.

Непосредственно на западе, в маленьком домике, вам повстречается девушка Erzebette — подружка дракона Erathsmedor'a, который летает по округе. Как-то раз он ее чуть ни съел, но потом они сдружились

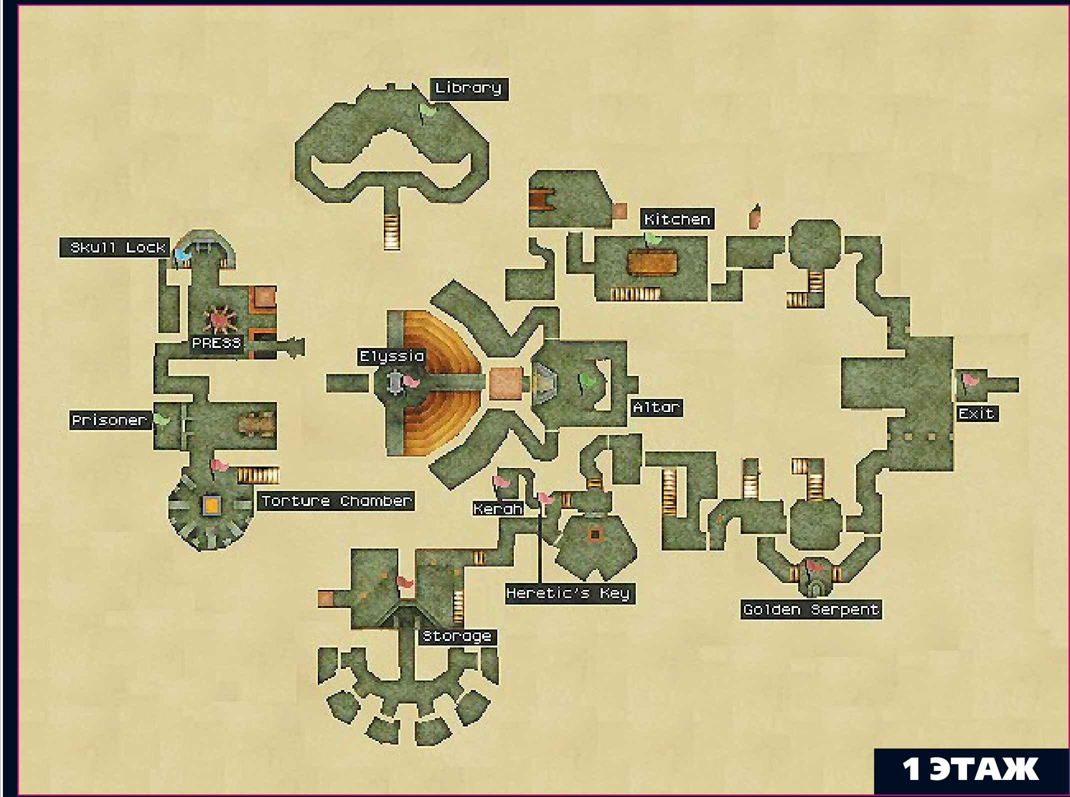
Квест: отнести письмо ее приятелю Hephaestus в Dragon Spire. Это подземелье находится к северу от Castle Shurugeon, но напрямик к нему не пройти — надо обходить с запада (узкая пещера в вертикальной скале). Письмо надлежит опустить в почтовый ящик при входе, а дальше лучше не соваться — убьют (там стоит Bronze Beast, которую невозможно ранить при фронтальной атаке, игра тактично намекает, что должен быть какой-то другой проход).

SERPENT TEMPLE

Замок находится южнее города Ishad N'ha (выход через восточные ворота). Население: священники всех мастей, невообразимое количество змей, пауки, обезьяны и два босса. Архитектура этого сооружения НЕВЕРОЯТНО сложна и запутанна, уровни постоянно переходят один в другой. Тем не менее, я составил карты первого и второго этажей, а также области, в которую попадаешь через задний выход. Что тут можно посоветовать? Исследуя незнакомые места, ВСЕГДА поворачивайте направо, сверяйтесь с картой и читайте описания территории. Прежде чем лезть в это змеиное логово, купите не меньше 10 пузырьков Cure Poison — яду вы нахлебаетесь до отвала! Время от времени эти склянки выпадают из священников, их, к сожалению, вечно не хватает. Итак, приступим.

Вход в Serpent Temple закрыт. Но у ворот вам встретится отступник по имени Kol the Heretic. Он нашел в одной из комнат статую ангела Kerah, статуя заговорила с ним, после чего парень решил раз и навсегда порвать со Змеиным Культом — его жизнь наполнилась новым содержанием. Ваша задача — последовательно перебирая все темы разговора, добиться, чтобы Kol дал вам ключ от комнаты со статуей — the Heretic's Key. Кроме того, он расскажет, что есть еще один обходной путь в храм — нужно обойти его с юго-востока, подплыть по каналу к решетке и поднырнуть под нее. Идем.

Проплыв под сломанными воротами, заходим в помещение, дергаем рубильник на стене и попадаем в заднюю часть Храма (Back Entrance). Че-



1 ЭТАЖ



2 ЭТАЖ

рез решетку можно краем глаза увидеть Нагу, ради убийства которой, собственно, вся экспедиция и затевалась. Впрочем, до этого еще далеко, а пока ступайте направо — больше на данный момент идти просто некуда.

Поднявшись по длинной-длинной лестнице, мы попадаем к местному волшебнику — **Kreug, the Temple Wizard**. Поговорите с ним по-хорошему и услышите много любопытного. Затем мерзавца надо убить — ради ключика **Serpent Key**. Спустившись на **1** этаж, можно сходить на запад и открыть главный вход в Храм (**Exit**) — через него намного удобнее и быстрее входить и выходить. Проделав это, возвращайтесь на прежнее место. Двигаясь по правилу правой руки, вы через некоторое время придете в складские помещения (**Storage**). Это шесть запертых комнат, между которыми находятся **4** переключателя и щель для монеток (**Serpin Coins**). Для того чтоб их открыть, требуется переключить определенные рычаги в положение «вниз» и бросить монетку. Если пронумеровать комнаты слева направо (не по карте, а так, как вы их видите в игре) от **1** до **6**, а рычаги — с **1** по **4**, то открывающие комбинации выглядят так.

Комната 1 — рычаг 3 + монетка
Комната 2 — рычаги 2 и 3 + монетка
Комната 3 — рычаги 3 и 4 + монетка
Комната 4 — рычаги 1, 2 и 3 + монетка
Комната 5 — рычаги 1, 3 и 4 + монетка
Комната 6 — рычаги 1, 2 и 4 + монетка

Имейте в виду: все остальные рычаги должны быть переключены в положение «вверх». В каждом случае на героев будут бросаться из открывшихся дверей монстры, а в комнатах вы обнаружите сундуки с барахлом. В одном из них партия найдет первый **Monkey Idol**.

Продолжая свой осмотр, вы придете в пыточное отделение (**Torture Chamber**). Героев встретит **Inquisitor**, который поинтересуется, какого черта вам, собственно говоря, тут надо. Отвечайте, что хотите увидеть пленника. В принципе, у этого типа можно добром получить ключ от камеры (**Monkey Key**), но проще и надежнее (да и выгоднее!) его убить. Идем дальше, находим дверь в камеру (**Prisoner**), открываем ее и видим типа по имени **H'Thark**. Если помните, глава **Hidden Circle Gortheus** просил передать ему отмычки. Это необходимо сделать, иначе заключенный не поверит, что вы — его друг, и будет нехорошо ругаться. Однако, получив свой инструмент, он расскажет вещи, абсолютно необходимые для дальнейшего прохождения.

Итак, для того чтобы прорваться в покои местного божества **Xydusa** — той самой полуженщины-полузмеи — вы должны совершить на алтаре (**Altar**) ритуал **Spirit Summoning**. Для этого потребуется: **Serpent Wand**, **Book of the Servant**, **Incense Cones** и **Spider Nectar**. А для того чтобы добыть два первых предмета, нужно **4 Monkey Idols** и **Serpent Idol**. Первая статуэтка обезьяны у вас уже есть, вторая — в сундуке на **2** этаже (см. карту), третья — в руках у мартышки недалеко от двери, ведущей к статуе **Kerah** (они выбегут, когда вы дернете за рычаг на стене), а четвертая — в сундуке в задней части замка. Там

Кухня (**Kitchen**) не представляет собой ничего особо интересного, за исключением сундуков в комнатах, к которым надо подниматься на лифте.

В комнате со статуей змеи (**Golden Serpent**) надо опустить монетку в щель, и вы получите ароматические **Incense Cones**. Ключ **Heretic's Key** открывает дверь в секретную комнату со статуей **Kerah**. Ангел расскажет о битве Добра и Зла, о том, как **Anephas** схлестнулся с **Cet'ом**, как с небес лил кровавый дождь... В конце концов, **Anephas** воззвал к богам, и те послали ему **Black Fire** — единственный меч, который мог сразить Сета. В общем, битва окончилась ничьей, и оба погибли. А сейчас Сет пробуждается, а **Anephas** что-то не спешит, поэтому вы должны отыскать **Mavin Sword** и же, забегая вперед, находится и статуэтка змеи — надо будет открыть две запертые комнаты с решетками на полу (ключом **Serpent Key**), дернуть рычаг в одной из них, нырнуть в воду и проплыть по подземному тоннелю.

А сейчас наша ближайшая цель — **Spider Nectar**, который давится из паучьих яиц. В одном из сундуков вам должен попасться пустой флакон. Еще один — у священника на подступах к комнате с алтарем. Идем в комнату с огромным деревянным колесом (**Press**). Поворачиваем колесо, и огромная плита сзади поднимается к потолку. Спускаемся по западному выходу, попадаем в комнатку с решеткой (**Grill**) и краном над ней. Ставим пустой **Flask** на решетку, идем в соседнюю комнату, убиваем пауков, берем яйца (впрочем, этого добра и так предостаточно), кладем их под пресс (на пол в комнате, над которой висит платформа пресса), поднимаемся наверх и снова крутим колесо, пока пресс не опустится. Идем к решетке и забираем флакон со **Spider Nectar**. Между прочим, в комнате с прессом есть малозаметный проход, который открывает **Skull Lock** (см. на карте).

победить супостата. У подножия статуи лежит несколько ценных вещей...

В комнате с алтарем есть два рычага. Дернув за них и выйдя в северную дверь, вы попадаете в библиотеку (**Library**). В книжных полках — пять ниш, четыре из которых соединены линиями на полу. Ставим в эти ниши четыре обезьяньих идола. Пол поднимается вверх, и **Familiar** покойного **Kreug'a** (огнедышащая стрекоза) набрасывается на вас. Убив ее, попадаем в личные покои мага (кстати, фонтан, текущий в этой комнате, лечит отравление). Берем **Ruined Wand** (это тот самый **Wand of Serpent**). В сундуке я нашел книгу, амулет, музыкальный инструмент и **Scroll of Trickery**, который нужен, чтобы выполнить квест по превращению в Барда.

Возвращаемся назад в библиотеку, ставим идола змеи в среднюю нишу, и стена опускается. Берем книгу **Book of Servant**, которая потребуется, чтобы правильно ответить на вопросы духа, вызванного в результате ритуала **Spirit Summoning**. Вот ее текст.

As the Serpent charms, the Servant bows.
While the Serpent schemes, the Servant dreams.
As the Serpent sleeps, the Servant waits.
When the Serpent strikes, the Servant prays.

Теперь идем к алтарю (**Brazier**), СОХРАНЯЕМСЯ и начинаем ритуал. Все предметы (**Spider Nectar**, **Incense Cones**, **Serpent Wand**) должны быть у одного героя. Используем команду **Use**. Сначала — **Incense Cones**. Затем — **Spider Nectar** (при этом из глаз змеи шарахнет огнем). И наконец — **Wand**. Появится дух **Xydusa**, который начнет задавать вопросы по книжке **Book of Servant**. Привидение начинает фразу, а вы должны напечатать ее конец. Имейте в виду, строчки идут вразбивку!

Наконец, пасть откроется, вы заходите, СОХРАНЯЕТЕСЬ, дергаете за рычаг и попадаете к божеству — **Xydusa**. Магия на нее практически не действует. Через пару секунд все персонажи отравлены по самое не хочу. Конкретная тактика зависит от состава группы, поэтому советов здесь давать не буду. Во всяком случае, мне удалось ее забить с первой попытки, и никто из героев не погиб. По 14 с лишним тысяч очков опыта на брата!

Убив Нагу, идем налево в комнату с фонтаном, лечащим яд. Дергаем рычаг, идем назад, поворачиваем направо и направо и приходим к первой (северо-западной) из четырех ромбических комнат с лифтами. Я лично прошел эту головоломку следующим образом. Идем в северный лифт — попадаем в северо-восточную комнату. В этой комнате идем в западный лифт — проходим по лестнице, через зал — снова в лифт и попадаем в юго-западную комнату с севера. Идем в западный лифт — попадаем в юго-восточную комнату с запада. В южной стене — **Skull Lever**, дергаем его и возвращаемся в северо-восточную комнату. Садимся в этой комнате в северный лифт, проходим по коридору и попадаем к **Serpent Master**. Этот мерзкий старик гнусно бормочет о том, какой вы симпатичный молодой священник, и задает несколько вопросов. Отвечайте, что вы видели **Xydusa**, но ни разу не пили ее нектар (сие, оказывается, запрещено). После этого **Serpent Master** даст вам ключ (**Skull Key**). Можно убить его после этого, а можно вообще не тратить времени на разговоры. Дергаем рычаг, садимся в южный лифт, поднимаемся, открываем ключом дверь (кстати, можно еще сбегать к двери, помеченной на карте как **Skull Lock**, там в сундуке куча полезного) и попадаем в полукруглый амфитеатр, где находится **Elyssia**.

Эта тетка магии поддается, но и сама отравляет так, что закачаешься, а в начале боя — вызывает на подмогу несколько священников. Я лично все время менял позицию и бил ее огненными заклинаниями. Убив жрицу, берите ее **Macky** (это **Face of Death**), **Serpent's Staff** (проклятая, но очень полезная штука — высасывает из носителя хит-пойнты, но очень медленно, так что они успевают сами восстанавливаться) и спокойно выходите через дверь.



Вот и Нага, собственной персоной! А уж ядовитая...



Старшая Жрица Elyssia недалеко ушла от своей сестры в плане ядовитости. Хотя внешне она ничего...



Магический ритуал вызывает дух змеебогини Xydusa, который экзаменует вас по Книге Слуги.

TOAD VILLAGE

Выполняя просьбу **Medkawa**, надо сходить в деревню людо-ящеров. Она находится в северных верховьях реки, и плот туда не пройдет — нужно плыть самостоятельно. Попав на озеро, влезаете по лестнице из воды на любую платформу и говорите охраннику, который не хочет вас пускать: «**Ukabu**». Затем спускаетесь вниз, идете в северо-восточный конец подземелья, поднимаетесь в башню и оттуда по мостику попадаете в резиденцию шамана **Shinwiki**. С ним можно хорошо побазарить за жизнь, это положительный парень.

Квест: зло поселилось на территории **Toadem Grounds**, и только герой-человек может его изгнать. После того как вы согласитесь помочь, откроется люк в полу, и, пройдя по подземелью, партия снова окажется на поверхности земли. Как только герои подойдут к разрисованному шесту в центре поляны, появятся несчастные ученики Скаббана (помните этого мага из **Crypt**?) — **Scabban's Evils**. Забить их несложно, хотя они периодически вызывают тошноту и рвоту у персонажей. Покончив с бедолагами, возвращайтесь к шаману и получайте в подарок классное копье. Теперь можно идти к кузнецу в **Valeia** и докладывать, что с ящерами все в порядке.

Развалины **Shurugeon Castle** находятся на западе от **Ishad N'ha**, но идти туда придется, нарезая петли через лес. По пути вам встретятся два неприятных сюрприза.

Во-первых, на северо-западной дороге, ведущей от города к замку, у заброшенного дома вам встретится банда крысеньшей, предводитель которых, **Scanthrill**, ведет себя в высшей степени нагло, но узнав, что вы никому здесь не знакомы, начинает приставать с поручениями. Этот подонок просит убить одного гнома в **Stout Mines**. Лично я возмутился и тут же перебил их всех! Кстати, на трупах — куча полезного барахла.

Дальше по дороге вам встретятся **Amazoni Mantraps**. Эти штуковины в секунду убивают всю партию — сохраняйтесь на каждом шагу, причем в 2-3 разных слота. К счастью, эти растения неподвижны, и после того как вы точно засечете их местонахождение и сделаете **Load Game** :), забейте их магией с безопасного расстояния. Опыта получите вагон и маленькую тележку.

SHURUGEON CASTLE

Вход в этот замок, где некогда жил несчастный **Lord D'Soto**, закрыт — мост через ров поднят. Ныряем в этот ров, плывем на восток, а затем — на юг. Упершись в стену, ныряйте на глубину и отплывайте подальше. Потом повернитесь назад и увидите рычаг. Дергайте его, опять плывите вперед и всплывайте на поверхнос-

ть — вы окажетесь на юго-восточном углу замка и увидите пролом в стене. Чтобы избавить себя от необходимости проделывать эту утомительную процедуру каждый раз, откройте ворота: нужно зайти в правую (со двора) башню, подняться на нее и дернуть рычаг (квест, необходимый чтобы получить роль **Ninja**). Вход собственно в замок находится в южной части двора.

Население: скелеты всех мастей, крысеныши, духи, демоны, 3 босса. Я составил карты четырех уровней замка — следуйте правилу правой руки, и его прохождение не должно составить особых проблем.

Войдя, вы оказываетесь на 1 этаже. Взломайте замок в комнате справа — там в сундуке много полезного — и идите в единственную незапертую дверь слева от бассейна. В столовой вам явится дух **D'Soto** и пожалуется, что его мучает демон **Haleabus**, после чего нападет куча **Demon Imps**. Это очень противные ребята, практически нечувствительные к магии! Перебив их, идите дальше, снимайте со стены **Master Key** и заберите из сундука **Scroll of Galian** (квест от **Priests Guild** в **Ishad N'ha**). Затем возвращайтесь и спускайтесь лифтом на подвальный уровень. Идите направо, и вам встретится волшебник **Ardibren**. Это друг, и он поможет уничтожить местного демона. Старик назначает вам встречу в лесу к юго-востоку от Замка и уходит.

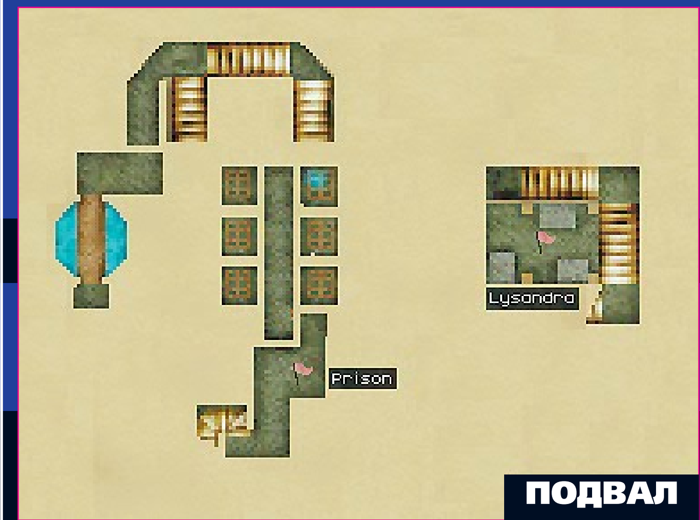
Самое лучшее на данный момент — это пойти встретиться с магом. Выходите через пролом в стене, переплывайте ров, и на поляне вам откроется вид умирающего волшебника. Впрочем, рассказать самое главное дед успеет. Оказывается, именно **Ardibren** виноват в том, что творится сейчас в замке: это он случайно создал портал и впустил демона по имени Haleabus, овладевшего душой **D'Soto** (прах которого хранился в Маске Смерти). Вы должны проделать **Unholy Ritual** и изгнать демона. **Masque of Death** должна быть при вас (см. прохождение **Snake Temple**). Необходимо собрать 5 **Elements of Evil**. Один из них маг даст вам прямо на поляне, а затем назовет места, в которых спрятал остальные: **Armory**, **Dungeon Catacombs**, **Treasure Vault** и **Tower**. Собрав все Элементы, нужно подняться в **Tower of the Rights**, поместить Маску в центр пентаграммы, а Элементы — по ее углам. Как только это будет проделано, Маска станет порталом в ад, и демон будет беззащитен против нее. Закончив разговор, волшебник немедленно отбросит копыта, а на теле вы найдете его дневник (**Ardibren's Journal**), который вас просил принести глава гильдии воров в **Ishad N'ha**. Возвращаемся в замок.



1 ЭТАЖ



2 ЭТАЖ



ПОДВАЛ



ПОЛУПОДВАЛ

Продолжайте обходить **Shurugeon Castle**, поворачивая все время направо и дергая за все рычаги. Этажи постоянно переходят один в другой, поэтому я буду рассказывать о событиях в том порядке, в каком они происходили со мной. Чтобы проникнуть в сокровищницу, нужно переключить все рычаги в виде горгулий (**Gargoyles**) в положение «вниз». Фокус в том, что некоторые рычаги сами возвращаются в положение вверх, когда вы переключаете другие. Тут потребуется несколько минут терпения, и в конце концов дверь откроется. **2-й Element of Evil** — ваш. Как только вы войдете в комнату, помеченную как Trap Room, мерзкий голос **Haleabus'a** сообщит, что вы попались, и появится куча **Enslaved Spirits** — приготовьтесь заранее. Взяв на втором этаже **Key of the Magus**, используйте его в комнате, помеченной как **Strange Mechanism**, — откроется секретный проход. Тут же рядом находится лестница, ведущая в **Tower of the Rights** (**To the Tower**). Оказавшись в тюрьме (**Prison**), прыгайте вниз через лаз, прорытый в полу северо-восточной камеры, — там вода, и вы не ушибетесь.

Поднявшись из канализации по лестнице, вы столкнетесь на мосту с



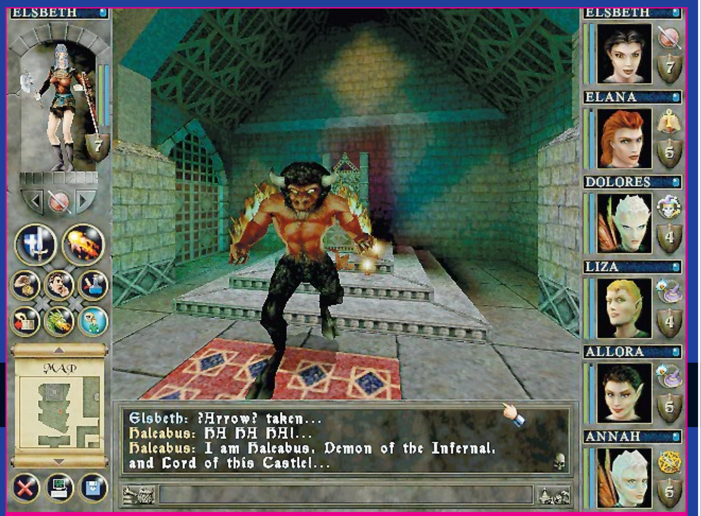
Этот гаденыш — один из самых опасных монстров Shurugeon Castle! Навязывайте ему ближний бой.

первым местным боссом — **Azgorax**. Это ВЕСЬМА опасный противник, несмотря на свой потешный вид. Магия его практически не берет, поэтому заранее наколдовывайте на героев защитные заклятия, **Bless** (много раз) и навязывайте ближний бой — тогда он не сможет применять самые мощные заклинания. Переключив рычаг за мостом, возвращайтесь в канализацию, идите на восток и поднимайтесь по винтовой лестнице. На уровне подвала вам встретится второй босс — суккуб **Lysandra of Yur**. Дама неагрессивна, но отдаст **Element of Evil** только если позволить ей поцеловать в шею одного из членов вашей группы. В принципе, в словах Лизандры есть свой резон — взглянув на этот «Элемент», вы поймете, почему она называет его своим источником наслаждения. Однако для героя поцелуй суккуба означает превращение в вампира со всеми вытекающими последствиями (невозможность лечиться обычными средствами, жажда крови и т.д.). Вам это надо? Если нет, то отходите подальше, СОХРАНЯЙТЕСЬ и жарьте разврватницу самой мощной магией. Третий Элемент получен!

Продолжаем подъем, дергаем рычаг, поднимаемся на лифте, проходим по мосту и в конце концов приходим в башню, в спальню D'Soto. Здесь страдает дух рыцаря, а в сундуке находится **4-й Element of Evil**. 5-й Элемент хранится в Armory. По дороге туда, в бараках, вам придется убить **Spirit of Gliebott** (квест от кузнеца в **Ishad N'ha**). Внимание! На «сюжетных» мертвецов почему-то не действует заклинание **Dispel Undead**! Кстати, где-то в этом районе вы найдете синюю куклу, которая после идентификации окажется **Ardibren's Keepsave** — полезнейшая вещь, но, увы, — это тот самый **Relic**, который просил принести глава Гильдии магов в **Ishad N'ha**. Войдя в оружейную, вы обнаружите, что дверь в комнату с сундуком заперта, а наружный рычаг — сломан. Убейте через решетку скелета, он рассыплется, перестанет держать рычаг внутри комнаты, и дверь откроется. Все готово для Ритуала!

Идите в **Tower of the Rights**, ставьте Маску в центр, а Элементы — на держатели в углах пентаграммы (команда **Use**). Грянет молния, Маска на мгновение оживет и... пока все. Берите ее и идите к демону (**Haleabus**).

Дверь открывается ключом **Master Key**. Используйте Маску на супостате (**Use**), и он станет СЛЕГКА уязвим для ваших заклинаний и атак. Бой не из легких — **Haleabus** бьет героев заклинаниями **Flame Strike** и **Elemental Blast**, причем бьет очень больно. Я лично использовал самые мощные дальнобойные спеллы. После того как с Халебусом будет покончено, явится дух **D'Soto**, и вы должны как следует разговорить его. Ключевые слова: **Watcher**, **Mavin**, **Erathsmedor**... далее по списку. Вам предстоит узнать, что третий Хранитель Меча, который его, собственно, и выдает — это дракон **Erathsmedor** (первый Хранитель — **Nivius** — берет клятву, а второй — **D'Soto** — произносит пророчество). **Erathsmedor** живет в пещерах на севере, разозлить его — пара пустяков, а будучи разозленным, он в секунду всех перебьет. Найдя дракона, вы должны сказать ему пароль: **ELSERAMAVIN**, и дать **Shroud of Elsera** — священное одеяние, которое хранится в соседней комнате (дверь туда откроется сама). Все, с Замком покончено, можно идти на свежий воздух.



Не так страшен черт, как его малюют. После «обработки» Маской Haleabus дал себя забить на удивление легко.

Заглянув в **Ishad N'ha** и продав награбленное, отправляйтесь на север. Если идти от **Shurugeon Castle** вдоль правой стены лесного лабиринта, то сначала вы придете к неприступному утесу — резиденции дракона, попасть в которую пешком невозможно.

В этом районе вам встретится **Torin** — потомственный охотник, который собирается убить дракона из своего волшебного лука. Дело в том, что он считает **Erathsmedor'а** повинным в гибели своего отца **Grunaxe** 15 лет назад и хочет отомстить за его смерть. Магический лук Торина — это отдельная история. Он побывал на священном утесе и разговаривал там с деревом по имени **Oakenmir** — самым древним живым существом в **Gael Serran**. Дерево благословило его и подарило свою ветку, из которой и был изготовлен этот лук.

Примерно здесь же партию окликнет странник **Jathil**. Будьте внимательны: КАЖДЫЙ член группы, имеющий письмо к этому человеку, должен его вручить и получить в качестве благодарности свойство **Arcane Void**.

Идя дальше вдоль вертикальной стены, вы обнаружите боковой вход в **Dragon Spire**. Там находится почтовый ящик, в который нужно опустить письмо от **Erzebette**. Проход дальше охраняет **Bronze Beast**, и пройти, увы, невозможно.

На северо-западном краю карты — вход в **Stout Mines**. Вахтер по имени **Signeur Pastollio** требует специальный пропуск (**Writ**) для прохода вовнутрь. Здесь есть два варианта. Можно как следует разговорить привратника и узнать, что его мучает страшная жажда. Если вы принесете пиво, то этот алкаш готов выдать вам пропуск. Вариант второй — обшарьте как следует окрестный лес, и на поляне вы найдете обгорелый труп гнома (судя по всему, его сжег Erathsmedor), рядом с которым валяется нетронутый **Writ**.

(Продолжение следует)



Бедняжка Lysandra! Она так хотела поцеловать кого-нибудь из моих персонажей, что ей пришлось умереть...

Максим Заяц

RED ALERT 2

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА СОЮЗНИКОВ

Миссия 1: Operation Lone Guardian

Место: Нью-Йорк
Задача 1: Уничтожить эскадру советских дредноутов.
Задача 2: Добраться до Fort Bradley.
Задача 3: Таня должна остаться в живых.
Задача 4: Уничтожить советскую ракетную базу (появляется после выполнения задачи #2).

Не очень здорово все получилось, правда? Ничего, дальше будет еще хуже — по крайней мере, со Статуей Свободы мы можем смело попрощаться. Единственное, что остается — достойно отомстить зарвавшимся русским.



Для начала нам стоит отправить на дно гордость их военно-морского флота — эскадру дредноутов. Предложив Тане немного искупаться в водах залива, мы отдаем ей приказ поочередно взорвать все четыре огромных корабля. После того как с ними будет покончено, Таня должна выбраться на Остров Свободы и помочь нашим пехотинцам отстреливать советских парашютистов.

Движемся по дороге на северо-запад и подстреливаем еще нескольких вражеских солдат на перекрестке. Затем топаем по дороге на северо-восток аккурат до **McBurgerKong** и заправочной станции. Отправив в расход очередной отряд парашютистов, мы еще раз сворачиваем и движемся по дороге на юго-восток прямо до **Fort Bradley**.

На связь выходит лейтенант Ева — она поздравляет нас с успешным выполнением первой части миссии и дает новое задание: уничтожить советскую ракетную базу, расположенную к югу от **Fort Bradley**. Для начала следует позаботиться об обороне. Впрочем, имеющихся у нас на базе сил вполне достаточно для отражения постоянных нашествий небольших отрядов парашютистов с севера. О них прекрасно позаботятся специально обу-





ченные (один укус — один труп) овчарки и часовые из укрепленных дзотов. Начинаем готовиться к атаке. Нам необходимо построить казарму и сделать одного инженера. Его главной задачей станет починка моста, соединяющего **Fort Bradley** с советской базой. После того как мост будет восстановлен мы посылаем Таню в обход вражеской базы, стараясь, чтобы она не попала под огонь автоматических пушек. Всего таких пушек две, и обе они стоят у главного входа. Не стоит туда соваться — мы вполне можем обойти базу слева и уничтожить большинство построек, наслаждаясь своей полной безнаказанностью. В этой миссии у русских нет серьезной боевой техники, одни лишь пехотинцы, с которыми Таня расправляется мгновенно и безжалостно. Что же касается уничтожения построек, то далеко не все из них можно взорвать с помощью заряда взрывчатки — по крайней мере



ракетные установки требуют индивидуального подхода. Как хорошо, что по территории базы расставлены бочки с горючим — подстреливая их, мы почти каждый раз поднимаем на воздух какое-нибудь сооружение.

Неподалеку от базы можно найти два ящика-**power up** — левый восстанавливает здоровье всех наших юнитов, правый увеличивает их скорость. Количество юнитов к тому моменту должно слегка увеличиться: нам необходимо натренировать в казарме десяток-другой пехотинцев, которые займутся уничтожением автоматических пушек после того как Таня взорвет стоящие вокруг них бочки с топливом. Когда последнее сооружение базы взлетит на воздух, миссия будет считаться завершенной.

Миссия 2: Operation Eagle Dawn

Место: Академия Военно-Воздушных Сил, Колорадо
Задача 1: Отбить захваченную советскими войсками церковь Академии Военно-Воздушных Сил.
Задача 2: Уничтожить все советские войска в регионе.
Задача 3: Таня должна остаться в живых.

Прежде всего мы посылаем Таню подстрелить разгуливающих по шоссе советских новобранцев и подобрать лежащий неподалеку **power-up** — усиление брони. Если уничтожить находящееся справа полуразрушенное здание, позади него обнаружится еще один power-up — денежный бонус.

На связь выходит лейтенант Ева, и к нам прибывает подкрепление — отряд реактивных пехотинцев-»ракетчиков». Двигаясь по дороге на северо-запад, мы вскоре добираемся до захваченной Военно-Воздушной Академии. Здесь нам придется чередовать атаки — прежде всего ракетчики должны позаботиться об автоматических пушках, совершенно беспомощных против атак с воздуха, после этого Таня сможет без труда проникнуть на территорию Академии и взорвать зенитные установки, не позволяющие ракетчикам продвигаться дальше. Завершив отстрел вражеских пехотинцев, мы отправляем ракетчиков уничтожить последние автоматические пушки, и после этого к нам прибывает подкрепление — группа инженеров. С их помощью мы должны захватить все имею-







щиеся на базе здания. После того как под наш контроль попадает штаб-квартира командования военно-воздушными силами с аэродрома срывается звено бомбардировщиков и открывает для нас месторасположение вражеской базы на востоке. Для ее захвата нам потребуется примерно дюжина танков «Гризли» и, вероятно, второй хроносборщик для того чтобы ускорить процесс добывания руды. Дальше действуем по наработанной схеме: танки выносят все что движется и не движется в окрестностях базы за исключением пехотинцев, отстрелом которых профессионально занимается Таня. В первую очередь следует озаботиться уничтожением советской стройплощадки, потому что с ее помощью противник будет постоянно отстраивать заново только что разрушен-

ные нами здания. Процесс уравнивания с землей облегчается еще и тем, что в ходе атаки командование принимает решение прислать нам подкрепление в лице отряда парашютистов. Да, без этих бравых ребят мы точно не справились бы с последней энергоустановкой. :)

Миссия 3: Operation Hail to the Chief

Место: Вашингтон
Задача 1: Уничтожить Психо-Маяк.

Прежде всего мы отдаем инженеру приказ восстановить мемориал Джефферсона и получаем за это два ящика — **power-up** (повышение ранга юнита в левом и деньги в правом). Перед тем как заняться обустройством своей новой базы необходимо отправить два десятка пехотинцев держать оборону в двух зданиях справа, по десять человек в каждом. Очень скоро следует ожидать массового появления «гостей» — обычных пехотинцев и солдат подразделения «Тесла», прикрывающихся поголовно зомбированными Психо-Маяком мирными жителями, упорно идущими в атаку на стороне русских. Забаррикадировавшиеся в домах солдаты смогут без особого труда сдерживать их наступление пока мы будем заниматься строительством базы. После



того как будет построена штаб-квартира командования Военно-Воздушными силами на карте появится несколько ключевых объектов этой миссии — различных исторических и архитектурных памятников Америки. Все они практически полностью разрушены и находятся под охраной советских войск.

Для того чтобы слегка ускорить процесс строительства базы и подготовки новых войск стоит построить второй хроносборщик. После строительства военного завода мы начинаем в массовом порядке изготавливать танки «Гризли». Для того чтобы не ударить лицом в грязь перед противни-



ком нам понадобится всего около двадцати этих великолепных машин. Через некоторое время мы получаем подкрепление в лице четырех ракетниц, появившихся неподалеку от **Smithsonian Castle**. С их помощью мы уничтожаем двух пехотинцев «Тесла» и подбираем power-up, добавляющий на наш текущий счет еще немного денег. Следующей целью для ракетниц будет стоящее напротив замка здание, в котором забаррикадировались вражеские солдаты. Взорвав его, мы отводим технику назад, стараясь по возможности не ввязываться в перестрелку с выбежавшими из рушащегося строения пехотинцами. Еще одно подкрепление, на этот раз неподалеку от **Lincoln Memorial** на северо-западе карты: два танка «Гризли», две ракетницы и одна ремонтная машина.

К этому времени у нас уже должно быть вполне достаточно танков для того чтобы приступать к активным боевым действиям. Переехав через мост, мы сравниваем с землей небольшую советскую базу, построенную рядом с бывшим футбольным полем, и продвигаемся вперед, к **Washington Monument**. Очистив местность от оказавшихся здесь по какому-то недоразумению советских солдат и построек, мы перемещаемся к **Smithsonian Natural History Museum**, а затем и к **Lincoln Memorial**. Теперь можно сделать нескольких инженеров и отправить их восстанавливать поврежденные исторические памятники. За каждый из них мы получим по два ящика — power-up — в основном деньги, но тот, что находится справа от **Smithsonian Castle**, повышает скорость юнитов, а ящик справа от **Smithsonian Natural History Museum** усиливает броню.

После того как с историко-художественной частью нашего выступления будет покончено, мы отдаем приказ танкам двигаться на северо-восток. Там под прикрытием нескольких автоматических пушек находится тот самый Психо-Маяк, который нам необходимо уничтожить для того чтобы спасти всю страну от тотального зомбирования.

Миссия 4: Operation Last Chance

Место: Чикаго
Задача 1: Осуществить высадку десанта и построить базу.
Задача 2: Уничтожить Психо-Усилитель до момента его включения.

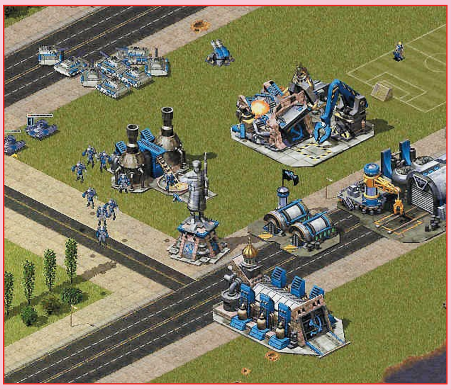
Прежде чем начинать высадку десанта неплохо было бы слегка расчистить место для транспортных кораблей. Итак, для начала мы отправляем вперед ракетчиков, и те без особого труда уничтожают огромные пушки, защищающие проход в гавань. Следующий этап: мы посылаем к берегу свои эсминцы и старательно разрушаем и уничтожаем все, что движется и не движется и до чего мы можем дотянуться. Мешать нам будут подводные лодки, для сражения с которыми с палубы эсминца каждый раз поднимается звено самолетов.

После того как место для высадки будет расчищено мы мо-



жем подводить к берегу транспортные корабли и высаживать десант. Теперь придется немного поторопиться: пока танки и пехотинцы избавляют окрестности от присутствия вражеских солдат, нам необходимо с максимальной оперативностью развернуть мобильную строительную площадку. После этого с нами на связь выходит лейтенант Ева и передает информацию о Психо-Усилителе. У нас есть ровно пятьдесят минут для того чтобы найти и уничтожить это изобретение злого вражеского гения. Таймер начинает обратный отсчет, и к нам прибывает очередное пополнение. Дабы облегчить себе все дальнейшее прохождение этой миссии, стоит поторопиться построить казарму и одного-единственного инженера, который должен будет захватить советскую строительную площадку прежде чем русские





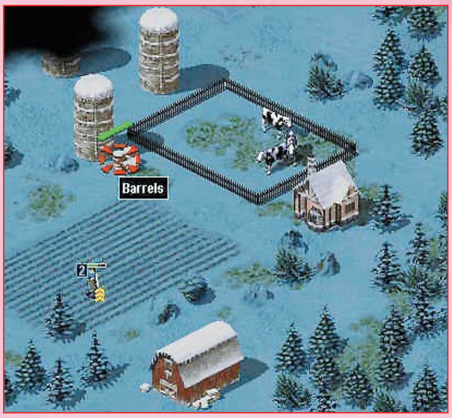
разгадают суть нашего замысла и продадут ее. Что нам дает захват вражеского сооружения? Всего-навсего возможность заполучить под свое командование вражескую технику. Построив на территории базы советские казармы, а затем и советский военный завод, мы начинаем массовый выпуск тяжелых танков «Носорог», по многим параметрам превосходящих американские «Гризли».

Выделив из прибывшего отряда подкрепления одного инженера, мы посылаем его отремонтировать мост на северо-востоке от базы. Через некоторое время мы получим еще одно подкрепление — на этот раз ракетчиков — и сможем использовать их для того чтобы разведать местность. Как только у нас наберется достаточное — порядка десяти-пятнадцати машин — количество танков, можно приступать к выполнению последней части операции. Продвигаясь от базы на север, мы вскоре натыкаемся на два жилых дома, в которых держат оборону солдаты противника, а справа от них, возле моста, стоит на воде Психо-Усилитель собственной персоной. Для того чтобы уничтожить его мы расставляем танки вдоль берега и открываем огонь. Победа! Но такую победу можно считать равной поражению: пришедшие в ярость из-за потери столь ценного аппарата русские запускают ракету, которая стирает с лица земли Чикаго...

Миссия 5: Operation Dark Night

Место: Граница Польши/Германии
Задача 1: Проникнуть в советскую военную лабораторию.
Задача 2: Уничтожить две советские пусковые установки ракет с ядерными боеголовками.
Задача 3: Таня должна остаться в живых.

В этой миссии всю грязную работу по зачистке вражеской территории придется выполнять хрупкой девушке Тане. С нее и начнем. Застрелив шестерых пехотинцев, стоящих рядом с контрольно-пропускным пунктом, мы приказываем шпионам принять облик членов отряда «Тесла»... а затем на всякий случай выводим оригиналы в расход. Продвигаемся по дороге на северо-восток, затем на развилке поворачиваем налево и видим перед собой хорошо укрепленную вражескую базу. По пути нам будут попадаться патрули с собаками, и если солдатам еще можно позволить пожить пару лишних мгновений, то в их четвероногих друзей следует стрелять немедленно. Уж очень опасны эти твари: один укус — один труп... Танин. К тому же они могут распознать по запаху наших шпионов.



Оказавшись перед входом, мы убираем всех солдат, до которых удается дотянуться, не попадая в поле действия защитных установок «Тесла», и начинаем обходить базу слева. Практически сразу же нам на глаза попадается небольшой загончик, в котором томятся три коровы. Перестреляв охрану, мы взрываем прислоненные к сетке бочки и освобождаем несчастных животных. Они еще







пригодятся нам немного позднее, сейчас же мы заворачиваем за угол и идем вдоль забора до тех пор, пока не увидим перед собой точно такие же бочки, на этот раз прислоненные к монолитной железобетонной стене. Один точный выстрел — бочки взрываются, и кусок стены взлетает на воздух. Вот и вход на базу. Перестреляв находящихся поблизости патрульных с собаками и взорвав бочки, стоящие рядом с одной из установок «Тесла», мы через главный вход отправляем на территорию базы одного из своих шпионов. Его основной задачей является проникновение в советскую военную лабораторию. После этого карта миссии расширяется, и мы получаем новое задание: уничтожить две пусковые установки ракет с ядерными боеголовками.

Вот тут-то нам и пригодятся спасенные коровы. Захватив с собой пару буренок, мы высылаем их вперед, на разведку. Неизвестно, что думают русские по поводу домашних животных, самостоятельно разгуливающих по территории режимных объектов, но факт остается фактом: на коров не обращает внимания никто, кроме, разве что, собак, которые по случаю плохого настроения могут и укусить. Старательно разведав местность вокруг пусковых установок, мы приводим на территорию «нашей» базы второго шпиона. Захватив один из силовых генераторов, он обеспечивает минутное отключение энергии. За это время Таня должна успеть пробиться к северному выходу и взорвать там бочки, сложенные рядом с двумя установками «Тесла».

Ну что ж, пора отправляться к ракетам. Отстреливая по дороге патрули и собак, Татьяна пробирается к первому укреплению и, миновав мост, крадется слева вдоль забора. История повторяется: кто-то из местных командиров определенно любит сваливать взрывоопасные бочки в непосредственной близости от забора, причем снаружи. Взорвав их и проделав тем самым изрядную брешь в стене, мы забегаем на территорию базы и начинаем планомерный отстрел всех патрульных и их питомцев. После этого мы взрываем бочки, сложенные рядом с установкой «Тесла» и рядом с ограждением самой ракеты. Теперь остается лишь воспользоваться «фирменными» способностями Тани по применению взрывчатки C4. Заложив заряд, мы избавляемся от первой вражеской ракеты и направляемся к следующему укреплению.

В загончике напротив входа томятся несколько пехотинцев и вполне боеспособный союзнический танк. Взорвав лежащие рядом бочки, мы освобождаем пленных и начинаем вести планомерный отстрел вражеских патрулей, стоя при этом в непосредственной близости от ворот.

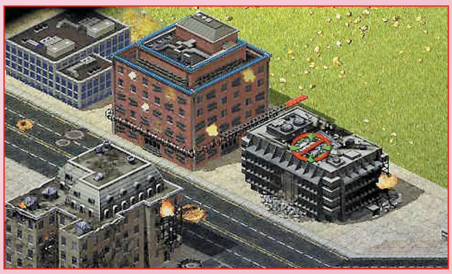


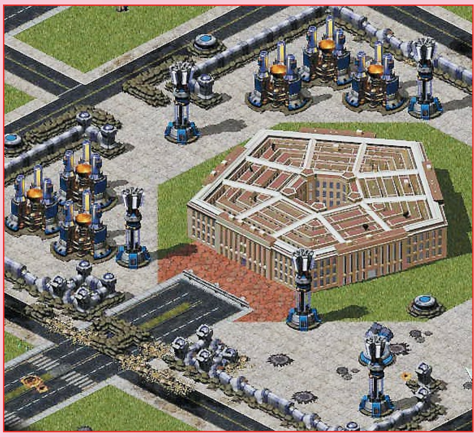
Справа от них у стены сложены все те же бочки. Взорвав их, мы проникаем на территорию базы и убиваем еще несколько солдат, а затем заводим внутрь своего последнего шпиона и повторяем фокус с отключением электроэнергии. Если за этот короткий отрезок времени Таня так и не успела взорвать все три установки «Тесла», нам придется вести через всю карту еще одного инженера, только что прибывшего с подкреплением. Но на самом деле успеть можно без особого труда. После этого остается лишь перебить оставшихся вражеских солдат и взорвать вторую пусковую установку. Миссия выполнена.

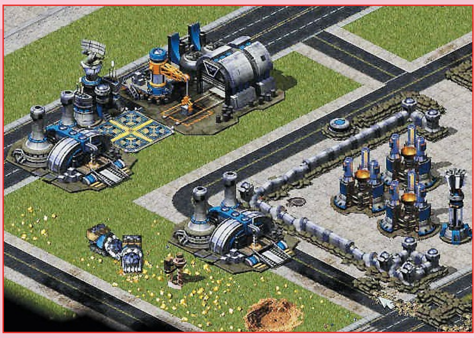
Миссия 6: Operation Liberty

Место: Вашингтон
Задача 1: Принять на себя командование войсками союзников в Пентагоне.
Задача 2: Уничтожить все советские войска в Вашингтоне.

В ходе очередного брифинга любимый генерал крайне деликатно намекает нам, что ему очень хотелось бы вернуться в свой кабинет в Пентагоне. Немедленно!!! И чтобы никакой больше Канады... Просьбу старика придется уважить, благо выбора у нас все равно никакого нет. По счастью, само здание Пентагона надежно защищает от любых атак специальная установка нашего многомудрого профессора. От нас требуется только изредка ремонтировать башни излучателей да копить войска... но обо всем по порядку. Разгрузив транспортные корабли к северо-западу от Пентагона, мы немедленно начинаем строительство базы. Денег в этой миссии потребуется очень много, а потому нам лучше сразу построить два завода по переработке руды и три-четыре хроносборщика. Нужно постараться как можно быстрее послать два десятка пехотинцев к жилым домам, что находятся к северу от базы. Укрепившись там, они будут отражать атаки противника, который время от времени будет делать попытки незаметно подобраться к нашей базе.









Для того чтобы уничтожить все советские войска в этом регионе нам понадобится ОЧЕНЬ много танков. Собрав первый более менее приличный отряд, мы отправляемся на юго-восток от здания Пентагона. Миновав мост, мы видим слева небольшую советскую базу. Разгромив ее, нужно добавить к отряду солидное подкрепление и отправляться на северо-восток. Вторая, куда более крупная база Романова находится приблизительно в центре карты. Уничтожить ее будет немного сложнее из-за наличия нескольких излучателей «Тесла». Но прежде всего следует сровнять с землей строительную площадку и лишь потом приниматься за излучатели, автоматические пушки, военный завод и казармы. И, наконец, третья, и последняя, база находится к северо-востоку от нас. Уничтожив ее, мы успешно завершаем данную миссию.

Миссия 7: Operation Deep Sea

Место: Перл Харбор, Гаваи
Задача: Уничтожить все советские войска в этом регионе.

Враг практически не оставляет нам времени на раздумья — буквально через несколько мгновений после начала миссии нам уже приходится отражать первую атаку с моря. Заложив массовое производство эсминцев, мы расставляем все имеющиеся у нас морские корабли в узком канале. Порядок при этом должен быть следующим: эсминцы, наша главная ударная сила, находятся на передней линии фронта, стоящие следом авианосцы обеспечивают им поддержку с воздуха, а два крейсера «Эгида» остаются неподалеку от базы и защищают ее от вражеских ракет, дублируя наземную систему противовоздушной обороны. Эсминцы в первую очередь должны уничтожать советские подводные лодки и лишь затем обращать внимание на остальных врагов.

Для того чтобы обеспечить себе быстрое пополнение денежного запаса можно построить еще один хроносборщик. После этого нужно позаботиться о защите базы: отправить пару десятков пехотинцев держать оборону в домах к северу от нее, а вместе с ними еще и несколько танков. Это позволит нам не беспокоиться о частом появлении вражеских парашютистов. Возле казармы нужно оставить нескольких собак, потому что вражеские амфибии будут время от времени доставлять к нам на базу нескольких инженеров — просто так, любопытства ради. После этого можно отдать приказ одному из наших инженеров захватить аэродром к северу от базы. В результате мы сами сможем сбрасывать десант парашютистов на головы врагам. Особенно это пригодится при штурме советской базы, подготовкой к которому мы сейчас и будем заниматься.

В случае, если вражеским войскам удалось уничтожить один из дзотов или одну из установок «Патриот», расположенных на берегу канала, нам необходимо сразу же построить им замену, оставив для охраны некоторое количество пехотинцев и танков. Построив военную лабораторию, мы получаем возможность строить авианосцы. Собрав достаточное количес-







тво эсминцев и авианосцев, мы переводим свой флот в северо-западную часть карты и приступаем к методичному уничтожению вражеских войск. Особо тянуть с атакой не стоит — через некоторое время таймер начнет десятиминутный обратный отсчет перед нанесением ракетно-ядерного удара. Истребители с авианосцев позволяют нам без особого труда уничтожать главные сооружения вражеской базы — строительную площадку, военный завод, казармы, ну а эсминцы в свою очередь разбираются с советским флотом и со зданиями, по недосмотру возведенными в непосредственной близости от берега. После того как все советские войска в этом регионе будут уничтожены миссию можно считать успешно завершенной.

Продолжение следует...



ОДИССЕЯ КАПИТАНА ШАРПА

Максим Заяц

Продолжение. Начало смотри в номере 21 (78) за октябрь 2000 года.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ «КОРСАРЫ»

Вернувшись на Грей Сэйлз, на улицах пиратского городка мы находим Алисию Гарденер. Девушка с радостью соглашается бежать вместе с нами, но Белтроп вовсе не собирается так легко расставаться со своей добычей. Возле берегов Грей Сэйлз рыщет фрегат под командованием Питера Гланца, основной задачей которого с недавних пор является поимка некоего Николаса Шарпа, корсара на службе Англии. Сражаться с фрегатом — занятие довольно-таки неблагодарное, и от боя можно попросту уклониться — но в этом случае Гланц будет атаковать нас каждый раз, когда мы окажемся около Грей Сэйлз.

Мы должны доставить Алисию на Тель-Керрат к Питеру Ордо. Тот честно выполняет условия соглашения и вместе со своим кораблем присоединяется к нашей эскадре. Убегая с Грей Сэйлз, Алисия стащила из каюты Белтропа шкатулку с документами, среди которых Ордо обнаружил одно весьма любопытное письмо. Неизвестный автор сообщал Белтропу о том, что все приготовления к штурму Тэндейлза завершены, и тот может начинать операцию. Местом сбора пиратского флота назначался необитаемый остров Чактча. Вместо подписи на письме стояла английская гербовая печать. Мортонс! Опасаясь за свою карьеру, он всерьез решил избавиться от молодого и энергичного губернатора Тэндейлза. Именно с этой целью были выписаны из Англии два полуразвалившихся фрегата, которые будут абсолютно беспомощны против эскадры Белтропа, ну а на самом острове мятеж должны был поддержать те самые пятьдесят головорезов с «Бристоля». Необходимо предупредить Брина о готовящемся нападении. Мы отправляемся на Тэндейлз.

Но предупредить об опасности — это только полдела, нужно еще каким-то образом устранить ее источник. По словам Брина, у него не хватит полномочий для того чтобы арестовать Мортонса, но, по счастью, сейчас на острове находится королевский ревизор по делам колоний адмирал Александр Гритстон. Он может отдать приказ об аресте Мортонса, если, конечно, нам удастся доказать его вину. Брин пишет адмиралу письмо, и мы должны доставить его на Хайрок. Стоит поговорить с Брином еще раз, и тогда он расскажет нам о таинственном исчезновении кораблей на пути между Хайроком и Тэндейлзом. Все указывает на то, что в этих водах начал орудовать какой-то пират, коварством и наглостью превосходящий многих членов берегового братства. Но точной информации о нем у губернатора нет, и он советует нам поговорить с завсегдатаями таверны. Так, пожалуй, мы и поступим. По словам трактирщика Томаса Хэнкока, пират по имени Ропфлейк захватил совсем недавно торговое судно, принадлежавшее некоему Маркусу. Маркуса захватили вместе с кораблем, но каким-то чудом ему удалось бежать из плена и добраться до Тэндейлза, где его приютил Хэнкок. Но дела у парня все равно плохи — за время пути от плохой воды и пищи с ним приключилась какая-то болезнь, которая его вот-вот доконает. Но раз уж мы все равно отправляемся на Хайрок, стоит попытаться поставить на ноги такого полезного свидетеля.







Александр Гритстон встречает нас в губернаторской резиденции. По счастью, Мортонс отсутствует, и мы без помех отдаем адмиралу письмо Брина. Поначалу королевский ревизор не желает верить столь тяжким обвинениям, но найденное в документах Белтропа письмо убеждает его в нашей правоте. Гритстон отдает приказ об аресте губернатора Мортонса и ставит перед нами очередную задачу: мы должны разгромить пиратский флот около острова Чактча. Однако прежде чем приступить к выполнению этого, прямо скажем, непростого задания, можно немного отвлечься и заняться судьбой бедняги Маркуса. Для начала нам нужно поговорить с владельцем местного магазина Джорджем Хэвенсайлом. Он рассказывает нам о том, что на остров недавно прибыл знаменитый врач Алюмнус. Отыскав почтенного доктора на улицах Хайрока и весьма невежливо прервав поток высоконаучной болтовни, мы забираем у него лекарство для Маркуса. После этого мы можем вернуться на Тэндейлз и с чистой совестью отдать лекарство Томасу Хэнкоку. Выздоровевшего Маркуса мы встречаем уже при следующем посещении таверны. В благодарность за свое спасение он рассказывает нам о том, что корвет Ропфлейка «Шанс» последний раз видели неподалеку от острова Эль Каймано. Как мило — нам почти по дороге. Прежде чем отправляться на бой с пиратским флотом, мы с Ордо можем сплавать к Эль Каймано и избавить эти воды от очередного висельника. Награду за поимку Ропфлейка мы получим во время следующего визита к губернатору Брину.

Вот и наступил сладкий час возмездия. Пиратский флот — четыре корабля, с третьего класса по шестой, — ожидает сигнала к атаке Тэндейлза возле необитаемого острова Чактча. Нападения они не ждут, и потому корабли находятся на довольно большом расстоянии друг от друга. Что ж, так даже проще... Потопив все корабли Белтропа (один за другим), мы возвращаемся на Хайрок к адмиралу Гритстону и получаем от него новое задание. На этот раз нам приказано захватить испанскую колонию Коста Синистра. И вновь перед выполнением основного задания мы отвлечемся немного ради еще одного благого дела. После поимки Ропфлейка доктор Алюмнус просит нас привезти ему одну редкую травку, крайне необходимую для каких-то научных изысканий. Раньше он покупал ее у некоего Пабло Локо. Но где тот находится сейчас, почтенный доктор, разумеется, не знает. Пабло Локо... Кажется, с этим типом мы встречались на Грей Сэйлз (если это действительно так, то теперь он переместился на Эль Каймано). Пабло Локо — метис, он крайне неприязненно относится к европейцам и изучает ос-









татки культуры коренного населения архипелага. Отыскав его, мы пытаемся заговорить с ним (это удастся лишь в том случае, если репутация у Николаса не ниже Good Matey). Как и прежде, Пабло готов поделиться травой с доктором Алюмнусом, но в обмен на это он просит привезти священное туземное дерево, из которого он сможет построить новую лодку. Дерево это нам придется покупать на Дед Айленд у Найджела Фестера за 1500 золотых и затем везти его к Пабло. Но все эти старания не останутся без награды. Обменяв дерево на траву и доставив ее Алюмнусу, мы узнаем о том, что в знак благодарности тот приказал одному из своих учеников присоединиться к нашей команде в качестве хирурга. Ученика этого зовут Дик Оакенвуд, и он ждет нас в таверне Хайрока.

Следующее задание также является не обязательным, но весьма и весьма полезным для тех, кто решил сменить сюжетную ветку игры. В таверне Хайрока можно встретить моряка по имени Роберто Горрандо. Узнав о том, что Николас — корсар, он рассказывает, что на Эль Каймано живет умелец, изготавливающий великолепные подзорные трубы. Зовут его Адриано Монтефи. Отыскав человека с этим именем



на улицах Эль Каймано, мы беседуем с ним, стараясь быть при этом предельно вежливыми. В итоге Монтефи соглашается сделать для нас трубу бесплатно или, если мы все же ему нагрубили, за 1500 золотых. Единственная проблема заключается в том, что у него нет хрусталя, из которого изготавливаются линзы для лучших подзорных труб. Хрусталь можно купить у Лоренцо Маркеса Авидо на Гранада Авилии, но попасть туда можно лишь имея в кармане корсарский патент Испании. Те, кто пожелает сменить сюжетную ветку игры, смогут без особых проблем попасть в магазин Гранада Авилии и приобрести там горный хрусталь, из которого Андриано Монтефи охотно изготовит самую лучшую подзорную трубу.

Также на Эль Каймано мы можем встретить пирата по имени Рональд Законник. Он рассказываем нам о том, что его друг был предательски убит другим пиратом — Фредериком по прозвищу Крот, и просит доставить Кроту черную метку. Фредерик сидит в Грей Сэйлз и носа оттуда не кажет, спасаясь от справедливого возмездия за спиной Белтропа. Рональд назначает ему встречу около острова Чактча. Доставив черную метку адресату и вернувшись на Эль Каймано, мы можем предупредить Рональда о том, что Крот готовит ему ловушку, и даже присоединиться к нему для того чтобы пиратское правосудие восторжествовало. В этом случае, помимо денег за доставку черной метки после потопления Крота, мы получим солидную прибавку репутации и опыт.

Сражение с фортом Коста Синистра обещает быть непростым делом, но рано или поздно нам все же удается одержать победу. Вернувшись на Хайрок и сообщив адмиралу о том, что бывшая испанская колония теперь присоединена к владения Англии, мы получаем очередное задание. Теперь нам предстоит узнать, где французы собираются установить огромные новые пушки, привезенные из Марселя, — и по возможности захватить их. В таверне Дед Айленда мы встречаем английского моряка по имени Лоренс Нортон. Около острова Омори он повстречал три французских корабля, которые пытались потопить его пинас. Каким-то чудом ему удалось уйти, но пара залпов все же накрыла корабль, а одно ядро даже залетело в капитанскую каюту. Вес этого ядра оказался равен сорока восьми фунтам. Поблагодарив Нортона за рассказ, мы отправляемся на Омори. Похоже, именно там французы разместили свои чудовищные орудия. Для того чтобы заполучить их, нам придется захватить остров.

После захвата Омори и доставки орудий адмирал Александр Гритстон отправляет нас на захват главной базы испанского флота — острова Айла Баллена. По возвращении оттуда Николаса Шарпа награждают дворянским титулом и назначают вице-королем английских колоний в архипелаге.

Франция

Для того чтобы перейти на сторону Франции в самом начале игры мы должны покинуть Хайрок и направиться на Бельфлор — главную французскую колонию в архипелаге. Посетив губернатора колонии, мсье Франсуа де Бижу, мы получаем от него корсарский патент и первое задание: встретиться с французским агентом Огюстом Бромонтом на острове Грей Сэйлз. Что ж, служба наша начинается весьма необычным образом. Отыскав Огюста Бромонта на улицах пиратского городка, мы получаем от него донесение для губернатора де Бижу, после чего возвращаемся на Бельфлор. Интересно, что за очаровательная девушка стоит рядом с губернатором? Прочитав донесение, де Бижу впадет в состояние паники: его старый друг торговец Тьерри Ла Моль попал в руки главаря Грей Сэйлз пирата Белтропа, и теперь за его жизнь требуют огромный выкуп. Деньги губернатор готов отдать с радостью, проблема заключается лишь в том, что требуемой суммы у него попросту нет. В результате нас отправляют на Айль дОранж к главе купеческой гильдии Орельяну Дюпре для того чтобы занять у него денег. Губернатор так торопился отправить нас, что даже забыл назвать требуемую сумму, поэтому, составляя долговую расписку на имя мсье Франсуа де Бижу, мы называем цифру практически наугад — двадцать тысяч. К счастью, по возвращении на Бельфлор выясняется, что сумму мы угадали правильно, а вот с процентами немного ошиблись... но это, впрочем, уже проблемы губернатора. Нам же поручено сообщить Белтропу о месте и времени обмена. Мы вновь отправляемся на Грей Сэйлз.

Резиденция Белтропа находится на борту вытащенного на берег галеона. Предводитель пиратов крайне нелюбезен: он заявляет нам, что сам назначит время и место встречи, и требует, чтобы корабль с золотом прибыл в Грей Сэйлз через неделю. Вернувшись на Бельфлор, мы передаем губернатору ответ Бельтропа. Де Бижу тут же заявляет, что отправить корабль с золотом в Грей Сэйлз — значит, просто подарить его пиратам, и категорически отказывается принимать участие в подобной глупости. Впрочем, он предлагает нам попробовать освободить Ла Моля самостоятельно, без денег и без малейшей поддержки. Что ж, похоже, особого выбора у нас нет. Мы снова плывем на Грей Сэйлз.

На улицах пиратского города нам предстоит найти капитана по имени Дэмиен Ротни, и тот сделает нам предложение, от которого поистине трудно отказаться... Недавно Демиену предложили перейти на службу во французский флот, и он решил согласиться — для человека его возраста полная опасностей и лишений жизнь пирата и в самом деле чересчур тяжела. Собрав свою команду, он предложил тем, кто пожелает, присоединиться к нему. Большинство пиратов поддержало капитана, но, как всегда, нашлись и недовольные. Вместо того чтобы перерезать им глотки, Ротни отпустил их на все четыре стороны. Как выяснилось, зря. Кто-то из отпущенных нашептал Белтропу, что старый Ротни решил предать береговое братство и переметнуться к французам. Белтроп пришел в ярость и приказал своим людям захватить корабль изменника. Бриг «Одиссей» был подарен кому-то из прихвостней предводителя пиратской колонии, команда оказалась в плену у Белтропа, а сам Ротни с трудом избежал прогулки по доске. Такая вот получилась невеселая история. Ротни предлагает нам сделку: с помощью своих друзей он может бежать с острова в любой момент, но перед этим ему необходимо освободить из плена свою команду. А еще он очень не хочет, чтобы его корабль принадлежал какому-то сосунку. Ротни был бы очень рад, если бы мы принесли ему голову капитана, который сейчас командует бригом «Одиссей». Рад настолько, что с удовольствием бы освободил вместе со своими друзьями еще и торговца... как там его? Ах да, Тьерри Ла Моля — благо сидит он в том же самом трюме, что и команда Ротни. Но захват брига нужно провести как можно тише и незаметнее, иначе выстрелы перебудят весь город.

Бывший корабль Ротни, бриг «Одиссей», находится в водах Грей Сэйлз. Придется взять его на абордаж — если корабль будет потоплен, нам не удастся добыть голову его капитана, а значит, и спасти торговца. Впрочем, никто не говорил, что мы не можем немного пострелять, перебив на «Одиссее» большую часть команды: в конце концов, сорок человек против сотни — расклад не самый удачный, и нужно его изменить. После успешно проведенного абордажа мы получаем голову невезучего капитана и, вернувшись в Грей Сэйлз, отдаем ее Ротни. А вот и наш торговец! Поговорив с ним, мы забираем его на борт и возвращаемся на Бельфлор. Там спасенного торговца нужно будет отыскать еще раз для того, чтобы получить награду за блестяще проведенную операцию.

В таверне Айль дОранжа мы встречаем некоего Фокере Арайна, который предлагает нам принять участие в одном весьма дурно пахнущем дельце... Он собирается похитить дочь Франсуа де Бижу, Жаклин, и затем потребовать за нее выкуп у губернатора Бельфлора. Естественно, Николас Шарп никогда не пойдет на такое. Отказав Арайну, в этой же таверне мы знакомимся с бывшим капитаном французского флота Милоном Ансервиллем. Фокере Арайн сделал ему то же предложение, что и нам, и Ансервилль, уже принял решение...

Мы возвращаемся к де Бижу для того чтобы предупредить его о готовящемся похищении, но старый упрямец не желает ничего слушать и лишь смеется над нами. Вскоре после этого хозяин таверны острова Бельфлор Нуаре Сенайган сообщает нам о том, что дочь губернатора Жаклин де Бижу была похищена неизвестными, и теперь за ее жизнь требуют огромный выкуп. Мы возвращаемся к губернатору и предлагаем ему свои услуги в поиске дочери.

Поиск этот следует начать с уже знакомой нам таверны на Айль дОранж. Встретив там Милона Ансервилля и пригрозив ему обвинением в соучастии в похищении, мы можем вытянуть из него некоторые сведения, а заодно и заставить Милона присоединиться к нам на время поиском мадемуазель де Бижу. Выяснилось, что когда Ансервилль отказался от предложения Фокере Арайна, тот нанял на его место пирата по имени Михель Гаттеншраг. После похищения дочери губернатора Фокере таинственным образом исчез, ну а Гаттеншрага, по мнению Ансервилля, можно найти на Скаошорз.

Гаттеншраг действительно находится в таверне на острове Грей Сэйлз. Если ранг Николаса Шарпа до сих пор ниже пятого, пират просто посмеется над нашими угрозами. После того, как наш ранг поднимется до семи, насмешки прекратятся, и Гаттеншраг начнет нас уважать и бояться. Он расскажет, что барк, принадлежащий Фокере Арайну, стоит на якоре у необитаемого островка Иначетла, готовый немедленно сняться с якоря и удирать без оглядки, едва лишь на горизонте появится хоть один парус. Зато корабль Гаттеншрага едва ли испугает его... Мы вежливо предлагаем пирату обменяться кораблями, и тот, отчаянно ругаясь, соглашается. На прощание Гаттеншраг предупреждает нас о том, что если мы потопим барк Фокере Арайна, то у нас не останется никаких шансов найти мадемуазель де Бижу.











Проложив курс к острову Иначетла, мы берем барк «Немезида» на абордаж. К сожалению, во время атаки сам Арайн был убит, и нам остается довольствоваться лишь его судовым журналом и кольцом, найденным в капитанской каюте. Из записей в журнале следует, что мы должны передать это кольцо некоему Брантому Табари, капитану каравеллы, на борту которой похитители прячут Жаклин. Каравелла Табари стоит в порту Айль дОранжа, а сам капитан приятно проводит время в городской таверне. Получив кольцо, он решает, что выкуп от губернатора уже получен, и, подсчитывая в уме свою долю, лично доставляет Жаклин на Бельфлор.

Вернувшись на Бельфлор, мы узнаем о том, что испанцы готовят нападение на остров. Готовясь к войне, мсье де Бижу заложил несколько тяжелых боевых кораблей, но сейчас в его распоряжении нет практически ничего существенного. Выложив все это, губернатор просит нас защитить остров. М-да, задача не из легких... После того, как последний испанский корабль с нашей помощью опускается на морское дно, де Бижу выдает нам награду и отпускает, говоря, что сейчас у него нет для нас подходящего задания.

На улицах Бельфлора мы встречаем незнакомца, который передает нам записку. В ней нас убедительно просят заглянуть в городскую таверну — похоже, кто-то очень хочет встретиться с нами. В таверне мы встречаем Жаклин де Бижу, и она признается Николасу Шарпу в любви. Наверное, этой девушке не стоит говорить о сжигающей нас страсти и непреодолимом желании провести эту ночь вместе в комнате на втором этаже таверны. Обидевшись, она непременно расскажет обо всем отцу, и после этого Франция станет враждебной по отношению к нам. Лучше попросить девушку подождать до тех пор, пока вы не станете настолько богаты и знамениты, чтобы, не смущаясь, просить ее руки у губернатора де Бижу. Впрочем, есть еще и третий вариант: мы можем обвенчаться тайно и уже потом поставить счастливого тестя перед свершившимся фактом. Выбор за нами — выбор между тайным и открытым бракосочетанием... а заодно и между деньгами, и опытом. Тайно женившись на Жаклин, мы получим 10000 опыта, а официально попросив ее руки у де Бижу — приданое, 8000 золотых.

Для тайного венчания нам необходимо найти священника — ни один священнослужитель на Бельфлоре не согласится провести эту церемонию без разрешения губернатора. Искать его мы будем на Омори — а заодно еще и заработаем по дороге немного денег. На улицах Бельфлора нам нужно найти торговца по имени Магис Собрик. Он охотно наймет нас для того, чтобы мы сопроводили его корабль на Омори, пообещав в награду не только заплатить 1000 золотых, но и рассказать о нас всем своим друзьям и компаньонам. Благополучно отконвоировав каравеллу La Belle в порт Омори и получив от Магиса оговоренную плату, нужно обратиться к нему еще раз. Он скажет, что местный торговец Ив Самуа ищет кого-нибудь, кто перевезет его кофе на Айль дОранж. Если репутация Николаса Шарпа не ниже Plain Fellow, Самуа согласится погрузить на наш корабль 1200 центнеров кофе, предназначенных для отправки Жозефу Годонвиллю. Он обменяет кофе на 1200 центнеров шоколада, которые необходимо доставить обратно к Самуа. Но мы можем немного схитрить и отвезти кофе не Годонвиллю на Айль дОранж, а Жану Невиллю на Бельфлор. Последний готов обменять 1200 центнеров кофе на 1600 центнеров шоколада. Вернувшись к Иву Самуа, мы отдаем ему оговоренные 1200 центнеров и получаем 2500 золотых за свою работу — и при этом у нас остается еще 400 центнеров шоколада, который можно легко продать.



Следующее задание является необязательным и предназначено для тех, кто хочет сменить сюжетную линию игры. На улицах Айль дОранжа мы встречаем старую женщину, которая рассказывает нам историю о потерянном кольце... Она явно не в себе. Поговорив после этого с хозяином таверны Айль дОранжа, мы узнаем о том, что эту женщину зовут Жозефина Лодет и что ее сын погиб во время штурма Айла Баллены французским флотом. Узнав о его гибели, она сошла с ума и все время твердит о каком-то кольце с сапфиром, которое она потеряла. Нам нужно добраться до острова Айла Баллена, и для этого, скорее всего, придется сменить корсарский патент. Расспросив Арно Манллю, хозяина таверны, о кольце с сапфиром, мы узнаем, что одна из местных девушек по имени Франческа носит подобное кольцо. Она слабоумная, и забрать у нее это кольцо не составит труда. Мы выходим из таверны и на улице знакомимся с Франческой. Рассказав ей историю о безумной женщине, мы получаем кольцо бесплатно, в противном случае нам придется за него заплатить. Вернувшись на Айль дОранж, мы отдаем это кольцо Жозефине Лодет. Увидев его, она приходит в себя.

И еще пара необязательных заданий. В таверне Айль дОранжа мы встречаем Артуа Мулета, который рассказывает нам историю своей несчастной жизни. Год назад Николас де Монтферрат поставил его во главе экспедиции, которая отправилась на поиски новых земель к югу от архипелага. К сожалению, экспедиция погибла, и лишь Артуа Мулету удалось вернуться. Когда он пришел к Николасу Монтферрату, тот объявил, что Артуа Мулет просто растратил экспедиционные средства и теперь явился к нему без малейших доказательств своих слов. Затем он разжаловал Артуа Мулета и прогнал его со службы.









Мы можем предложить ему поступить на службу к нам (если ранг Николаса Шарпа ниже 7, он откажется) или постараться уговорить Монтферрата взять Артуа обратно. Из последней затеи ничего не выйдет, но после того как мы расскажем Артуа о своей неудаче, его можно будет нанять вне зависимости от ранга Николаса.

После того, как мы спасли дочь Франсуа де Бижу из плена, на улицах Тель-Керрата можно будет встретить торговца по имени Жан Филене, который попросит нас сопроводить его корабль на Айль дОранж (если репутация Николаса Шарпа не ниже Plain Fellow). После того как мы отконвоируем пинас «Джоан» на Айль дОранж нужно поговорить с Филене для того чтобы получить с него оплату. Вместо нее он предложит нам свою подзорную трубу (среднее качество), но от этой замены можно отказаться.

Но мы немного отвлеклись — как-никак, на носу свадьба. На Омори мы находим приора Модестуса, который готов тайно обвенчать влюбленных всего за 3000 золотых. Он обещает посетить Бельфлор сразу после того, как закончит свои дела, но дел у него, очевидно, немного — к тому моменту, как мы возвращаемся на остров, приор уже ждет нас там. Заглянув в резиденцию губернатора, вместо самого мсье де Бижу мы встречаем там Жаклин и Модестуса. Поговорив с приором, мы получаем 10000 опыта, и после этого начинается слегка... г-хм, слегка сокращенная версия обряда венчания.

Вновь оказавшись на улицах Бельфлора, мы возвращаемся в резиденцию губернатора и получаем от мсье де Бижу новое задание. Испания и Англия намереваются заключить союз, и дипломаты обеих держав готовятся к тайной встрече около необитаемого острова Алиандо. Мы должны отправиться туда и потопить оба корабля — английский и испанский. Если нам удастся сделать все аккуратно и не оставить никаких следов, две державы обвинят друг друга в вероломстве, и будущий союз так и не состоится.

Аккуратно потопив оба корабля, мы возвращаемся к де Бижу и узнаем о том, что нам присвоен баронский титул и ранг адмирала французского королевского флота. Есть и еще одна новость: после гибели своего посла испанцы попытались высадить десант на побережье английской колонии Хайрок. Попытка оказалась неудачной, и сейчас гарнизоны испанских фортов значительно ослаблены. Нам поручается, не теряя времени даром, захватить испанскую колонию Коста Синистра. После успешного проведения этой операции де Бижу отправляет нас захватывать английскую колонию Хайрок. Англичане уже почти закончили спуск на воду новейшего боевого корабля, и если нам удастся захватить остров, корабль этот перейдет в руки французов. Хайрок очень хорошо защищен, и на время проведения этой операции мы получаем в подмогу линейный корабль (если ранг Николаса Шарпа выше 4, можно просто взять этот корабль себе).

После захвата Хайрока мы получаем приказ отвезти ультиматум де Бижу Олафу Ульссону. По возвращении губернатор расскажет нам, что англичане и испанцы все же объединились и собираются атаковать Айль дОранж. Де Бижу твердо уверен в том, что у Франции достаточно сил для того, чтобы отразить это нападение. Его план заключается в том, чтобы захватить испанскую колонию Айла Баллена в то время как сами испанцы будут атаковать Айль дОранж. Для выполнения этого задания де Бижу предлагает нам тот самый боевой корабль, который нам удалось захватить на верфи Хайрока. Кстати, к этому моменту мы уже вполне можем просить у губернатора руки его дочери и получать приданое в 8000 золотых — или признаваться в том, что они теперь, в некоторой степени, родственники.



Захватив Айла Баллена и вернувшись к губернатору, мы узнаем о том, что на остров готовится нападение. Собрав остатки своих кораблей, союзники направляются к Бельфлору в тщетной попытке переломить ход военных действий. При поддержке форта мы должны защитить свой остров. После того как нападение будет отбито, губернатор расплатится с нами за две предыдущие миссии и скажет, что для окончательного разгрома испанцев и англичан в архипелаге осталось захватить английскую колонию Тендэйлз и испанскую Гранда Авилия. После успешного выполнения этого последнего задания мы возвращаемся к де Бижу, и он торжественно зачитывает нам королевский указ о назначении Николаса Шарпа вице-королем архипелага.

Окончание следует...



Максим Заяц

ПОЛНЫЙ УЛЕТ
ПОЧТИ ДЕТЕКТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Итак, закончилось трагическое вступление, и впереди у нас куча дел. Милого друга Васю похитили другие муравьи, и для того, чтобы его найти, нам нужно обратиться в полицию – во всяком случае, именно такой совет дают странствующие философы, жуки Аристо и Платотель. Сразу после их ухода нам нужно заглянуть в камин. Полицейский Жерлок (ох, как кстати) стучится в дверь булочной справа. Что ж, постоим, послушаем... После разговора с Булканом Жерлок в расстроенных чувствах улетает на вокзал, а мы для очистки совести также стучимся в дверь и спрашиваем у пекаря о том, где именно сейчас может находиться доблестный страж правопорядка. На вокзале возле справочной? Отлично.

Летим в библиотеку. Она находится на втором этаже, но... крылатое мы насекомое или нет?! Вместо того чтобы подобно какому-то жуку карабкаться вверх по лестнице, просто стартуем от камина вертикально вверх и, оказавшись на балконе, залетаем в приоткрытую дверь слева. Это библиотека. На полу комнаты разложена игрушечная железная дорога. Подлетев к вокзалу (он находится справа от двери), мы стучимся в окошко справочной и за одну сахарную крошку получаем подробную информацию о том, где сейчас находится полицейский. Она стоит позади нас! Знакомство можно считать состоявшимся: поведав Жерлоку о своей идеальной грузоподъемности и размахе крыльев, мы переходим к тому главному, что побудило нас обратиться к служителю закона: к похищению муравья Васи... то есть Муравваси. В общем, определенная надежда найти его есть, но полицейский явно не собирается заниматься нашим делом до тех пор, пока на кухне не перестанут драться муравьи. А к решению этой проблемы он еще даже не приступал...

Спускаемся на первый этаж. Дверь, ведущая в столовую и на кухню, находится рядом с лестницей. В дальнем помещении на столе рядом с холодильником действительно расположились две непримиримо враждующие муравьиные армии. На этот раз перевес оказался на стороне серых муравьев, и именно они завладели сахарницей. Возле нее стоит Серый Стражник. Поговорив с ним, мы задаром получаем пачку сомнительных военных тайн, а заодно узнаем и величайшую истину: мировое господство заключается во владении сахарницей. Во всяком случае, именно так считают муравьи. Вот только ни один из них так до сих пор в эту сахарницу не заглянул – война, понимаете ли, все руки не доходят. Взлетаем наверх, к крышке, и быстро убеждаемся в том, что 90/60/90 – это чересчур много. Меньше надо было коржиков есть, тогда бы и под крышку сахарницы протиснулись.



Делать нечего, летим на второй этаж. Ведущая в спальню дверь находится на балконе справа, а уже из спальни мы попадаем в ванную. На столике с парфюмерией за флаконом «OPIUM» сидит Оксана – очень крутая оса. Нам нужно купить у нее жидкое мыло, вот только для того чтобы сбить цену с семи сахарных крошек до одной торговаться придется отчаянно. Упорство в конце концов побеждает, и мы возвращаемся в кухню с пустым кошельком, флакончиком мыла и надеждой в сердце.

Так, если смазать края сахарницы жидким мылом, то Дарье, возможно, удастся протиснуться внутрь. Точно, удалось. Вот только в сахарнице хранится вовсе не сахар, а ваниль. Прихватив с собой небольшую щепотку, мы выбираемся наружу и сообщаем Серому Стражнику о своем открытии. Армии с достоинством расходятся.

Возвращаемся к Жерлоку на вокзал и сообщаем ему радостную новость о прекращении кровопролития. Час от часу не легче – теперь ему нужны улики с места преступления, а сам искать их он, понятное дело, отказывается. И куда только



идет сахар налогоплательщиков? Летим к камину и там за одним из прутьев находим листовку с призывом вступать в ООН. Чем не улика?! Но Жерлок находит на ней отпечатанное мелким шрифтом название типографии – «Букводав» – и вполне заслуженно присваивает себе все лавры гениального сыщика. Одна лишь загвоздка: название это ему абсолютно ничего не говорит, и теперь нам предстоит самостоятельно разыскивать таинственную типографию.

Летим в столовую. В тарелке лежит аккуратная горка орехов в шоколаде, но Красный Стражник нашел их раньше нас и делиться, понятное дело, не желает. Напротив стола под



ящиком буфета проходят демократические выборы мэра столовой. Очередной кандидат – господин Таракан Болтухан – с трибуны расписывает оч-чень внимательным слушателям райскую жизнь, которая наступит сразу же после его избрания на этот ответственный пост. Впрочем, через некоторое время происходит падение Болтухана – в прямом и в переносном смысле. А что если и нам попробовать себя в роли политика? В конце концов, обещания давать может каждый – так чем мы хуже? Перевернувшись лицом к народу – то есть вниз головой – взбираемся на трибуну и готовимся держать речь. Нам нужно набрать 100% политического рейтинга, выбрав пять наиболее удачных фраз предвыборной программы. Помня о том, что путь к сердцу избирателя лежит через его желудок, приступаем...

«Эй, чуваки! Короче, счас скажу про жратву! Жить будет клево, жить будет прикольнее! Будете нюхать чо хотите и лазать где попало, и не отравитесь! Кто за жратву – поднимите руки!»

За «жратву» проголосовали все... Эх, век бы так выступать под аплодисменты благодарного электората! Но, увы, на трибуну уже протискивается следующий кандидат – энергичный крепыш в кепке по фамилии Жужков. Похвалив Дарью, он весьма ловко оттирает ее с трибуны и начинает свое собственное выступление. Нам ничего не остается, кроме как лететь дальше.

На столе в столовой стоит новенький вентилятор. Нужно как-то включить его, но, разумеется, о том, чтобы самостоятельно нажать на кнопку, не может быть и речи – не те у нас сейчас габариты, ох не те. Нужен какой-то хитрый план... позвольте-ка! Красный Стражник решил послушать выступление господина Жужкова и покинул свой пост на вершине ореховой горки. Подлетаем поближе и сталкиваем один орешек в лежащую рядом ложку. Так, теперь нужно хорошенько прицелиться – и прыгнуть! Орешек мчится точно к кнопке вентилятора – и падает на пол, не долетев до цели каких-нибудь полметра. Да, тут нужен кто-то потяжелее.

Скатываем в ложку еще один орех и летим в спальню. На тумбочке возле кровати представители авиакомпании «Стрекофлот» предлагают всем желающим оценить преимущества профессиональных воздушных перевозок. Увы, денег на подобные развлечения у нас пока нет... да и не предвидится. Хотя постойте-ка... Стрекозы требуют за перевозку аж три сахарных крошки, а за лампой стоит Одинокий Муравей, которому не хватило денег на полет. Что если предложить ему свои услуги – всего за одну сахарную крошку? Хм, кажется, получилось.



Услышав название абсолютно незнакомого пункта назначения, мы уверенно киваем головой и, ухватив муравья за лапки, отправляемся в полет. Ох, и тяжеловат же ты, приятель! Тяжеловат... А что, это мысль! Летим вниз, в столовую, и аккуратно роняем нашего пассажира на ложку. Муравей явно тяжелее пчелы – по крайней мере, на этот раз орешек попадает точно в цель. Вентилятор включается, и ветром с Жужкова срывает его драгоценную кепку, которая падает прямо в руки свергнутого политического оппонента, таракана Болтухана.

Пока Жужков увлеченно излагает избирателям свою новую программу, главными пунктами которой являются кепки и их поиск, мы отправляемся на переговоры с упавшим политиком. Кепка Болтухану очень понравилась, это сразу видно, но уже пришло время обеда и очень хочется кушать... Бывший кандидат в мэры столовой соглашается прийти к консенсусу путем заключения бартерной сделки – иными словами, соглашается отдать нам кепку в обмен всего лишь на один коржик с ванилью.

Возвращаемся к камину в гостиной и стучимся в уже знакомую дверь пекарни. Оказывается, печь коржики с ванилью господин Булкан умеет, но сейчас у него, как назло, нет под рукой ни ванили, ни лопатки для доставания коржиков из печи. Ну, ваниль – это не проблема. Отдаем пекарю свои запасы (ту самую щепотку, позаимствованную из сахарницы) и начинаем усиленно размышлять над тем, где бы раздобыть подходящую лопатку.

Достать ее будет не так-то просто. Летим к аквариуму. Возле небольшого причала покачиваются на воде две байдарки, а рядом с ними стоит один весьма Спортивный Муравей, которому как раз позарез нужен соперник для соревнований по гребле. Энтузиаст спорта не слишком разговорчив, но из его мычания все-таки можно понять, что препятствием для немедленного отплытия служит лишь отсутствие весла. «Ну мы того... пойдем». Полетим, вернее – полетим в ванную. Похоже, когда-то здесь тоже проводились соревнования – во всяком случае, за кранами ванной лежит великолепное деревянное весло, очень похожее... да-да, очень похожее на лопатку для вынимания коржиков из печи! Но вспыхнувшая было надежда гаснет, когда пекарь Булкан объясняет нам, что в печи с коржиками деревянное весло-лопатка непременно сгорит.

Что ж, похоже, соревнования не избежать. Предъявив Спортивному Муравью наше весло, мы начинаем Большой Заплыв По Аквариуму. Наша задача чрезвычайно проста: переключая вид камеры с помощью правой кнопки мыши и двигая мышью вправо-влево, удерживать байдарку в относительно ровном положении – так она будет двигаться гораздо быстрее.



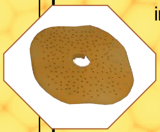


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок игры "Полный улет" обращайтесь в фирму "1С": 123056, Москва, а/я 64 ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 737-92-57 Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Полный Улёт
ПОЧТИ ДЕТЕКТИВНАЯ ИСТОРИЯ
о том, как в большом мире маленьких политиков все так же продается и покупается, обещается и не выполняется, как некомпетентные силовые органы всячески скрываются от коррумпированных злодеев, как бьет ключом дикий рынок товаров и услуг, как пытаются проводить олимпийские игры и как не прекращается непримиримая война за раздел сфер влияния...
Как и прочие философы, жуки Аристо и Платотель бесполезны для решения насущных проблем.
Кепка и красноречие - непременные атрибуты непревзойденного оратора Жужкова.
Самый популярный муравьиный вид спорта в этом сезоне - "бредля на гайдарках".
Фотореализм игрового мира местами превосходит окружающую нас реальность.
Минимальные системные требования:
● Windows® 95/98 (DirectX™ v. 7.0);
● Процессор Intel Pentium® II;
● 64 Mb оперативной памяти;
● 115 Mb свободного пространства на жестком диске;
● 4-х скоростной CD-ROM привод;
● Direct3D™ – совместимый 3D-ускоритель;
● Управление – мышь, клавиатура;
● Windows® – совместимая звуковая карта.
PC CD-ROM ПРИКЛЮЧЕНИЯ
© 2000 Nikita Ltd. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.
"Вундеркинд плюс" Комплект из 26 развивающих игр. 3–6 лет
"День рождения 2" Изучение английских и русских слов. 5–9 лет
"Волшебный сон" Интерактивный мультфильм по мотивам русских народных сказок. 6–9 лет
"PARKAN. Хроника Империи" Космический имитатор/стратегия от первого лица. 12 лет и старше
"Новый Робинзон" Школа выживания в естественной среде. 10 лет и старше
"Новый Бармалей" Интерактивный мультфильм о новом слове в защиту животных. 6 лет и старше
СКОРО! "Бармалей возвращается" Интерактивный мультфильм о поисках клада искателями приключений. 6 лет и старше
СКОРО! "Железная стратегия" Стратегия реального времени/имитатор боевых роботов. 12 лет и старше
СКОРО! "Сафари–биатлон" Супер–гонки на боевых турбомобилях далекого будущего. 10 лет и старше
Покупайте в Интернете www.bolero.ru
bolero shop
Игры "Никиты" можно купить в специально предназначенных для этого местах, а именно: в мультимедийных отделах книжных магазинов, компьютерных салонов и универмагов, на лотках радиорынков, в киосках подземных переходов. Если цена одной игры превысит 3 (три) условных доллара США, Вам следует задать дополнительные вопросы ответственному лицу. Если Вы не обнаружили игр "Никиты" в упомянутых местах, настоятельно требуйте их у продавцов, и чем быстрее, тем больше. По вопросам оптовых закупок следует немедленно обращаться по телефонам: (095) 115-97-77, 115-97-43. Условия, которые Вам обязательно предложат, смогут обогатить Вас не только материально, но и духовно.
NIKITA НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

Обогнав соперника, мы получаем в награду Переходящее Золотое Весло... а муравей от расстройства принимает решение уйти из водного спорта.

Возвращаемся к пекарю и отдаем ему золотое весло. Лопатка в итоге оказывается одноразовой и плавится после первого же применения, но один коржик Булкан все-таки успевает испечь. На него, кстати, ушли все запасы нашей ванили, что Болтухану явно должно понравиться.

Понравилось. Политический таракан охотно отдает нам кепку и удаляется с коржиком в лапах. Ну а мы возвращаем кепку владельцу (что не так-то просто, ибо на слова тот уже явно не реагирует). В благодарность Жужков отдает нам свою визитную карточку. Внимательно изучив ее в inventory (правая кнопка мыши), мы узнаем адрес типографии «Букводав» – Малая Газония. И надо ли говорить о том, что Жерлок, которому мы рассказываем об этой находке, понятия не имеет, где эта самая Газония находится.



Эврика! Дорогу можно узнать у стрекоз! Конечно же, бесплатно они нас никуда не понесут, и сперва придется заработать три сахарные крошки для того чтобы оплатить проезд. Пришла пора составить конкуренцию авиакомпании «Стрекофлот» и заняться частным извозом. Самые популярные маршруты можно узнать, проследив за теми же стрекозами. Итак, Одинокие Муравьи могут попросить нас доставить их в четыре разных места: «Насектанция» (черный проход за креслом слева от камина), «Дустодром» (проход на одной из ступенек лестницы, ведущей на первый этаж), «Вкустыня» (ну, разумеется, это столовая: проход скрыт в дальней части стола, на котором стоит вентилятор, прямо перед окном) и «Жукобия» (проход в книжном шкафу справа от второй железнодорожной станции). Развозя пассажиров, мы получаем за каждый рейс по одной сахарной крошке. Рейс считается завершенным после того как мы опустили муравья на пол рядом с проходом (кстати, мы тоже можем пользоваться ими для того чтобы быстро перемещаться по дому).



После того как мы заработали три сахарные крошки, придется воспользоваться услугами конкурентов. Подходим к стрекозам и просим доставить нас в Малую Газонию. Да это же газовая плита! Зорка и Поликрыл улетают, оставив Медарью перед закрытой дверью. Вежливо постучавшись, мы убеждаемся в том, что пускать нас внутрь никто не собирается. Порядком обидевшись, летим жаловаться Жерлоку. Узнав, где находится Газония, полицейский оживляется настолько, что летит туда вместе с нами и требует открыть дверь именем закона. Таракан Газик не собирается спорить с полицией. Он открывает дверь и впускает нас внутрь газовой плиты. Впрочем, на этом его готовность к сотрудничеству иссякает. Газик не хочет давать показания и кричит своему приспешнику Мурлесу, чтобы тот убегал. Кто бросится за ним в погоню? Ну не полицейский же! Жерлок остается охранять Газика, а мы летим вслед за Мурлесом, скрывшимся в лабиринте труб. Чтобы не плутать долго, сразу поднимаемся на верхний ярус лабиринта и летаем по нему до тех пор, пока не наткнемся на «подозрительную стену». Мурлес явно скрылся за ней, но как его оттуда достать?

Летим в гостиную. На нижней полке тумбочки стоят миниатюрное кресло и столик, на котором лежит деревянный молоточек. Прихватив его с собой, возвращаемся в плиту и ударяем молоточком по «подозрительной стене». Она рассыпается, и мы видим того самого муравья, который в самом начале игры не пускал в поезд инспектора Жерлока. Эй, ты арестован! Да мы сами почти полиция... Вот сейчас как ужалю! Одним словом, контакт понемногу налаживается... Из показаний Мурлеса мы узнаем о том, что Муравасю знает таракан Подуван, который живет в вентиляции. Мурлес также упоминает некоего таинственного Шефа и ООН – Общество Очеловечивания Насекомых.

Летим в столовую. Вход в вентиляцию находится как раз над буфетом. Там Дарью уже поджидает обольстительный красавец Подуван. Если не спрашивать его про Муравасю, мы всего за 1 сахарную крошку сможем совершить небольшую экскурсию (для того чтобы заработать эту крошку придется еще раз заняться воздушными перевозками). Но рано или поздно спросить про лучшего друга все же придется. Услышав имя Мураваси, Подуван сразу же предлагает подвезти нас до него... Урок: никогда нельзя верить тараканам. Мы попадаем в лапы злого паука Скасса. Тот напоминает Медарье кое-что из ее прошлого, и та сразу же падает в обморок. В конце концов, не каждый день ей сообщают о том, что еще совсем недавно она была человеком.

Придя в себя, мы понимаем, что из вентиляции нужно срочно выбираться. В дальнем конце туннеля есть небольшой черный проход – один из тех, которыми так любят пользоваться муравьи. Миновав его, мы попадем в шкаф. Сквозь щель между неплотно прикрытыми дверцами виднеется спальня, но попасть туда никак нельзя. Придется поискать какой-нибудь другой выход. Начинаем осматривать висящую в шкафу одежду, и находим моль Няму, которая сидит на плече коричневой жилетки. Приняв Медарью за давно обещанную ей помощницу, Няма выдает нам пустой пузырек и просит собрать некий сильно пахнущий деликатес. Что ж, поищем. На верхней полке шкафа лежит шляпа. На ней виднеется какое-то крошечное «подозрительное пятнышко». Похоже, это как раз то, что нам нужно. Собрав деликатес, мы летим обратно к проходу. Но внутрь с пузырьком нас не пускают – муравьям не нравится резкий запах деликатеса. Что ж, придется сперва закинуть в проход пузырек и только потом пойти за ним следом.



Оказавшись в длинном туннеле, мы подбираем пузырек и возвращаемся к Скассу. Интересно, а ему этот запах понравится? Укладываем деликатес в тележку и подталкиваем ее поближе к пауку. Скасс засыпает и падает со своей паутины. Потянув за спящего паука, мы открываем себе путь к свободе.



Летим по туннелю направо. Вскоре мы попадаем в лабораторию. На столе колдуна стоят песочные часы – а в них сидит наш друг Вася! Вася!!! Из разговора с ним выясняется, что ребята полезли в дом колдуна для того чтобы достать попавший на крышу мяч – и тут сработало охранное заклинание, и они оба превратились в насекомых. Даша осталась на свободе, а вот Васю похитили и заточили. Как раз в этот момент на столе появляются и сами похитители – уже знакомый нам Мурлес и еще один аморальный тип по имени Дурлес. Ну что, муравьи, чистосердечное признание облегчит вашу участь. Расколов преступную парочку, мы узнаем о том, что загадочный Шеф все это время сидел в справочной на вокзале и подслушивал наши разговоры с полицейским. Летим на вокзал.

Жерлок полон решимости разоблачить преступника, но тот и сам выходит нам навстречу. Кузнечик Запрыгун – личность темная и абсолютно аморальная. Они с Жерлоком запрыгивают на крышу вагона поезда и начинают поединок. Похоже, это надолго.

Полицейскому нужно помочь, но это будет не так-то просто. Ну не самой же Дарье лезть в драку! Зарабатываем еще две сахарные крошки и летим в ванную. На этот раз Оксана торгуется куда упорнее, но мы будем твердо стоять на своем – и цена щетинки и зубной пасты упадет с семи и четырех сахарных крошек соответственно до одной и одной.

Возвращаемся в библиотеку и подлетаем к железнодорожной стрелке – она находится рядом со второй станцией. В механизме не хватает рычага для поворота. А что если использовать вместо него щетинку от зубной щетки? Подошла. После этого к нам подходит стрелочник Зубдам и говорит, что для починки стрелки нужна еще и шестеренка. Какая? Круглая, вах, панимаш, да?

Летим в столовую, а оттуда по вентиляционным трубам – в лабораторию (разветвлений в туннелях вроде бы нет, так что заблудиться, наверное, не удастся). В дальнем углу лаборатории в клетке из паутины томится муха. Мы пытаемся освободить ее, но в этот момент появляется паук Ткачик, который решительно возражает против того, чтобы его пленница (а заодно и ужин) так вот запросто покидала паутину. Обмен – это пожалуйста. Одного морального удовлетворения пауку явно мало, и он просит нас достать членский билет клуба мадам Ротонды.

Клуб должен начать заседание, когда часы в гостиной пробьют три... но эти часы стоят! Прочитав, что написано на открытой странице магической книги, мы летим в гостиную и кладем на часы свой крошечный тюбик зубной пасты. Остается только надеяться, что это сработает. Возвращаемся в лабораторию и читаем первое заклинание (раздел в правом верхнем углу книги). Адубай... Часы бьют, но заседание так и не начинается – кто-то унес молоток председателя клуба, а без него он не может ударить в гонг. Пропажу придется вернуть. Летим обратно в гостиную и кладем молоточек на то самое место, откуда мы его взяли. После этого появляется председатель, и заседание клуба мадам Ротонды начинается.

В общем-то, наша задача проста: Дарье необходимо убедить Зелурпа и Ротира принять ее в члены клуба. Рекомендации? Ну, у нас есть визитная карточка известного политика Жужкова. После столь веских аргументов мы без труда получаем членский билет на имя... паука Ткачика. И возвращаемся в лабораторию.



Получив билет, радостный паук отпускает муху и торопится на свое первое заседание. Похоже, там его ждет сюрприз... Ну а муха в благодарность за свое спасение дарит нам абсолютно черствый коржик. Круглый. С острыми выступами. Шестеренка! Летим в библиотеку и отдаем коржик Зубдаму. Починив стрелку, тот переводит ее, и поезд идет по другой ветке. Жерлок успевает вовремя спрыгнуть с вагона, а вот Запрыгуну везет немного меньше... Придя в себя, кузнечик как-то разом теряет весь боевой пыл и сознается в своих преступлениях. Но выпускать Васю из песочных часов он категорически отказывается. Просто так, из вредности.



Что ж, остается только призвать на помощь магию. После ремонта стрелки Зубдам забыл свои клещи. Подхватив их, мы мчимся в лабораторию и кладем инструмент на песочные часы. Теперь нужно прочесть заклинание. Кака вава... Получилось! Вася теперь свободен!!! Да, но как же теперь превратиться обратно в людей? Ответ на этот вопрос знают бродячие философы Аристо и Платотель. Даше и Васе достаточно просто выбраться из дома, и тогда заклинание колдуна перестанет действовать. Ну а из дома можно выехать на поезде. Вернее, вылететь – кому нужны эти дороги?!





СИ TACTIX

ВНИМАНИЕ

В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ** информация
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ** и путеводитель по "КАЗАКАМ"
- **СУДЬБА ЕВРОПЫ В ТВОИХ РУКАХ!**

- **КАЗАКИ —** революция в жанре стратегии в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Zeus: Master of Olympus

Нажмите CTRL + ALT + C и введите любой из ниже приведенных кодов:

Delian Treasury — Дает 1000 монет
Ambrosia — Выиграть сценарий
SoundFrags — Неизвестно что делает
Fireballs from Heaven — Залп **Fireball** в выделенный квадрат
Bowvine and Arrows — Башни стреляют коровами вместо стрел
Cheese Puff — Рабочие одеваются в «Сырные» костюмы

MTV Sports: Skateboarding

Cheat mode
Введите «**PASWRD**» в качестве имени в режиме **lifestyle**, чтобы открыть все доски, уровни, костюмы и, собственно, самих скейтеров.

Wizards And Warriors

Много золота
В начале игры вы можете создать 18 героев, и у каждого будет по 200 золотых. Далее все понятно. Создаем все 18-ть и включаем их в свою команду. Теперь забираем у них золото и уничтожаем. При необходимости процесс можно повторить.

Rune

Выведите консоль, нажав «~», или простую командную строку, нажав на TAB и печатайте коды:
CHEATPLEASE — Включить режим кодов
GOD — **God Mode**
GHOST — отключить возможность прохождения сквозь стены
FLY — **Fly Mode**
WALK — отключить **Ghost/Fly Mode**
SUMMON [название предмета] — вызвать предмет
OPEN [название уровня] — прыгнуть на выбранный уровень.
SWITCHCOOPLEVEL [название уровня] — прыгнуть на уровень со всем добром.
BEHINDVIEW 0 — вид от первого лица
PLAYERSONLY — остановить всех **NPC**
KILLPAWNS — убить всех врагов
TOGGLEFULLSCREEN — вкл/откл полноэкранный режим
PREFERENCES — дополнительные опции
Список предметов:
VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch
Список названий уровней:
intro (вступительный ролик)
ragnarvillage (начальный ролик)
ragnarvillage2
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (финальный ролик)

Blair Witch: Volume 2 — Coffin Rock

Во время игры нажмите F10, теперь напечатайте любой из нижеприведенных кодов для активации соответствующей функции:
iworkforgod — неуязвимость
nod3d — невидимость
mediumrare — арбалет
bigstickofdeath — дробовик
meetmypaltommy — «Tommygun»
smileynomore — «Elephant gun»
burnyourassoff — огнемет
goodtimesman — динамит
getintomybelly — все оружие
iamawimpforthis — 100 патронов
wwbeware — серебрянные пули
vampbeware — **Lith** пули
demonbeware — резиновые пули
flameonastick — боеприпасы к огнемету
sunofgod — перезарядить излучатель
recharge — перезарядить батарейку на вспышке
icansee — очки ночного видения
thedogfarted — противогаз
givemefaith — восстановить здоровье
hellfreezeover — отключит вражеский AI
combatisscary — простые сражения
isuck — уровень сложности **Easy**
puzzlesarescary — легкие головоломки
irule — уровень сложности **Hard**
gibnplenty — режим **Dismemberment**
bighead — режим больших голов
t2000 — **skin'ы** из фильма **Terminator 2**
thunderstorm — дождь
snowstorm — снег
time — замедление или ускорение
blank — черные, ярко розовые и серые обьекты
dark — темная гамма
instantcrash — **Crash game**

КОДЫ PS

Medal Of Honor: Underground

Персональная картинка DreamWorks Interactive — введите «**DWIECRANS**» в качестве кода.
Фото создателей — введите «**MOHUEQUIPE**» в качестве кода.
Рисованная галерея — введите «**MOHDESSINS**» в качестве кода.

Alien Resurrection

Cheat mode
На экране главного меню нажмите (●), ◀, ▶, (●), ▲, **R2**. К опциям добавится еще одна — «**Cheat**», которая позволит вам задействовать **God mode**, получить все оружие, бесконечный боезапас, бесконечный кислород, выбор уровня и т.д.
Research mode
На экране главного меню нажмите (■), ▲, ▼, (●), ◀, **R1**.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Все машины будут иметь **993 physics**.
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**yraGyraG**» в качестве имени. Если ввели правильно, то прозвучит звуковой сигнал.
Тяжелые машины
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**fetherw8**» в качестве имени.
В режиме **quick race** полицейские будут на каждой трассе
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**Fuzzyfuz**» в качестве имени.
Режим «радиоуправляемые машинки»
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**Gulliver**» в качестве имени, чтобы уменьшить все автомобили до размеров игрушек.
Режим «Destruction Derby»
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**Smash Up**» в качестве имени.
Режим ралли
В главном меню выберите опцию «**Create Player**», введите «**Dakar**» в качестве имени.
Музыка
Вы можете послушать музыку из игры, просто поставив игровой диск в магнитолу и выбрав любой из треков начиная со второго.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Спец движения.
Спецшкала должна сверкать желтым, чтобы стало возможным их совершить:
Andrew Reynolds:
Nosegrab Tailslide
▶, ▼, (▲).
Triple Heelflip
▶, ▶, (■).
Hardflip Late Flip
▶, ▼, (■).
Bob Burnquist
Rocket Tailslide
▶, ▼, (▲).
One Foot Smith
▶, ▼, (▲).
Racket Air
◀, ▼, (●).
Bucky Lasek
The Big Hitter
◀, ▼, (▲).
One Foot Japan
▶, ▶, (●).
Fingerflip Airwalk
◀, ▶, (●).
Chad Muska
Mute Backflip
▶, ▼, (●).
Hurricane
▼, ▶, (▲).
Muska Nose Man
▶, ▶, (●).
Elissa Steamer
Madonna Tailslide
▶, ◀, (▲).
Hospital Flip
◀, ▶, (■).
Indy Backflip
▶, ▼, (●).
Erik Koston
The Fandangle
▶, ▼, (▲).
Indy Frontflip
▼, ▶, (●).
Pizza Guy
▼, ◀, (●).
Geoff Rowley
Rowley Darkslide
◀, ▶, (▲).
Double Hardflip
▶, ▼, (■).
Half Flip Casper
▶, ◀, (■).
Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks
▼, ▶, (▲).
Laser Flip
▼, ▶, (■).
One Foot Nose Manual
◀, ▶, (●).

Kareem Campbell
Ghetto Bird
Вниз, Вправо, Квадрат.
Nosegrind to Pivot

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru



Интересно, что движет человеком, который пишет письмо в журнал? Вряд ли только желание поделиться своим мнением с редакцией или получить ответ на свои вопросы. Видно многим доставляет удовольствие лицезреть свои творения на журнальных страницах. Не принято говорить, сколько приходит писем в редакцию. Однако могу убедить вас в том, что много. На каком основании отбирают-ся письма для публикации? Типичнейший пример. Приходит, скажем, десять писем, авторы которых утверждают, что Diablo 2 - отстой. Выбираются лучшие, наиболее аргументированные, интересные и грамотные. Поэтому не обижайтесь, если в свежем номере вы не найдете своих пожеланий, критики и предложений. А если найдете, то знайте, что у вас есть единомышленники.

Хи, гуйс! (оригинально, а? Так меня приветствовала одна игра на Спектруме (только в игре буковки были латинскими))
Вот Вы и дождались, наконец, моего письма... Вижу, что ждали, скучали, каждые 2 недели присылали мне свое: послание на сотне страниц, а я все: молчал, не давал знать о себе, но Ваша настойчивость возымела-таки действие...
Ради чего я все это пишу? ПодвИг меня на написание этого письма обзор Льва Емельянова по Wisards & Warriors (к нему и вопросы). Я хотел бы обратить внимание на три вещи: 1. Почему 30 раз в день мотаться с поля боя - продавать и опознавать вещи это hardcore, а один раз в день добраться до гостиницы это suxx? 2. Мое мнение о всяческих dual class и role ascension - это не достоинство и успех, а недостаток и обман: игру, где классы можно менять как перчатки, легче сбалансировать, но это приводит к тому, что все будут проходить ее: одной и той же группой персонажей одинаково меняя их классы, что, естественно, не добавляет нелинейности. Все начнут бойцами и ворами, а затем переделают их в волшебников и магов. 3. Что Вы думаете о W&W в сравнении с Wizardry, а не BG и M&M?..
Как я понимаю, надо написать о том, как я Вас люблю, иначе шансов на то, что меня напечатают, не будет (это установлено по почте десятка встречавшихся мне журналов; доброе слово и кошке приятно...). Я действительно люблю Ваш журнал. Нравится читать обзоры игр, в которые наверняка не буду играть (например, для приставок) - выделять свои симпатии/ антипатии; нравится прикалываться над Вашими обзорами "железа"; нравится читать о своих любимых RPG; обожаю читать "обратную связь", особенно ответы читателей на ответы читателей на ответы... Но если честно, думаю, что любовь к журналу в первую очередь это - вопрос привычки; я привык к Вашему журналу и получаю то, что ожидаю: это не предел мечтаний, но мне интересно Вас читать и не менее интересно Вам написать.
Заранее благодарен за ответ. Творческих успехов и самых лучших регардов,
Jenya. (jenyabenyash@mail.ru)

Откровенно говоря, это письмо я решился опубликовать из-за первой его части, посвященной Wizards&Warriors. К сожалению, к настоящему моменту мы никак не можем связаться со Львом Емельяновым, однако я уверен, что в своих ближайших статьях, посвященных ролевушкам, он прокомментирует твое мнение... Если кого-то интересуют мои мысли, то должен сказать, что полностью примыкаю к недоумению Жени в первом пункте, все же не согласен с ним во втором, а сравнить W&W с Wizardry затруднительно, поскольку последний еще не вышел...

Уважаемые граждане-журналисты и трудоголики!
В последнее время все письма, приходящие к вам в редакцию, написаны по стандартному сценарию: начинаются с необычного приветствия с желанием выделиться из общего ряда, потом немного критики и, наконец, напутственные пожелания на благо процветания любимого журнала. И сегодня я докажу, что это письмо... продолжает традиции, укоренившиеся в "обратной связи".
Ну а теперь было бы не так плохо и представиться, дабы вы знали, кто это потревожил ваш покой. У меня много имен, и одно из них, вероятно, вы помните - Jurassic. Сколько воды утекло с тех пор... Вы можете спросить: где это я пропадал, почему молчал? Отвечу сразу, не дожидаясь созревания этого вопроса у вас, - мысли копил. А так, всякую лабуду писать не хотелось. Конечно, можно было чего-нибудь свалять, типа про постер или еще какие скрепки. Но для меня и тогда это проблема не стояла. А от обилия писем на эту тематику тошнило. Вас, наверное, и того хуже. Но вы все-таки нашли в себе силы решить "критический вопрос". Бедные мамы и их любимые обои! Но вы не переживайте особо, найдутся еще какие индивидуумы, которые в бочке меда всегда смогут найти ложку дегтя.
Как ни прискорбно это сообщить, но мне тоже немного хочется побыть в шкуре этого индивидуума. О чем это я? Начнем по порядку.
1. В.Назаров. Человек и журналист.



Знаете, всегда читал ваш журнал, не задумываясь, кто и что в нем пишет, так как для меня "Страна Игр" была одна большая и дружная семья. Но однажды в "обратной связи" я прочитал письмо, так можно выразиться, "назароненавистника". Сначала я подумал, что этот парень слегонца перебрал или обиделся на Вячеслава. В дальнейшем я стал более внимательно относиться к авторам и их произведениям. И тогда я понял, что за статьи писал В.Н. И чем дальше я изучал его "творчество", читал обвинительные и оправдательные приговоры, тем более я убеждался в том, что критик-то был в чем-то прав и "король-то голый". Нет, вы, конечно, и даже некоторые читатели начнут в этом месте возмущаться и махать руками с лозунгами а-ля "Руки прочь от Гондураса!", но позвольте объяснить вам видение этой проблемы следующим образом.

Но что касается Вячеслава... Вы знаете, он, по-моему, перегибает палку. Сооружает какое-то трехмерное словосочинение, после которого, наверное, и сам задумывается: "Что же я такое этакое сморозил?", так как в его высказываниях, порою, если даже смысл и присутствует, то он не ко времени и не к месту. Нет, я, конечно, понимаю, что он, вероятно, классный чувак по жизни и все такое, но он же и журналист нашего любимого журнала!

А что читаешь в его статьях? Начало - эпиграф какой-нибудь деградированный, потом какое-то вступление не по теме о "трогательном" эпизоде в личной жизни или философствование не в копилку. Затем появляется кой-какая информация об игре с трехмерными залепами и ими же и заканчивается, местами повторяясь в других шедеврах, например, про глухонемых и плакаты в их столовых. После прочтения статьи ты не врубаешься, а что же ты такое прочитал? Пурги нагнано много, а сути нет, информация об игре скудная. Вода сплошная. Такое ощущение, что статья пишется им ради этого самого "словоблудия", а не для того, чтобы с помощью его что-то сказать об игре. А вот если он основной упор сделает на информацию, а не на косноязычие, то тогда, может быть, Evil Dead не будут переводиться как "живые мертвецы" и критиков станет поменьше. Нет, я понимаю, что можно спутать два фильма ужасов на похожую тематику, но разные по сути, но все-таки...

В заключение этого вопроса я хотел бы сказать следующее. Если бы В.Н. был столь непогрешимым и идеальным, то вряд ли бы на него приходило столько нелестных отзывов. Ведь про других авторов, насколько мне помнится, в ОС не говорят что-либо плохое. Да и почитать их приятно. У них там есть все об игре: и сюжет, и графика, и системные требования, и даже здоровый юмор. Насчет последнего: почитаешь какого Гоблина или хотя бы Щербакова - любо-дорого. Поэтому, если многие говорят, что у В.Н. чето не то с юмором, то, как это ни горько признавать, они где-то правы.

2. О событиях игровой индустрии и о том же Tomb Raider.

Давно хотел вам об этом написать, так что ваша просьба в №20 (77) была явно к месту. Хотя мне бы хотелось немножко укоротить, оставив только последнее, но все равно без первой части не обойдешься.

Была в вашем журнале чудесная штука - обзор игр на Dreamcast. И вот что я там удосужился прочитать про TR - ничего на данный момент не представляющая из себя игра (это про последний-то). Хорошо, а что что-нибудь из себя представляет на данный момент в этом жанре? Heavy Metal F.A.K.K. 2?

Да, шуму о ней было много! И дизайнер там какой-то крутой, что аж полкрыши с башки его бредовыми идеями снесло. Девка там супер-пупер, которая одним своим видом СИ в PLAYBOY превращала. Движок там от мэтров iD с гипернаворотами. Вот вам базар фанатов TR и ей подобных:

- Ну и?..
- Что и?..
- Как она тебе?
- Не знаю, простая она какая-то.
- А графика?
- Ну красиво, ну и что?
- А загадки?
- Какие, блин, загадки?
- А игровой процесс?
- Ходишь, стреляешь.
- А тормоза?
- Ты в SIN играл?
- Ну.
- Одна контора делала.

Да, насчет тормозов у них все в порядке! Загрузки локаций, сайвов, изменения драйверов видеоплат сделаны так, что последнее слово в названии игры, то, что перед цифрой, ты будешь повторять постоянно, но в другой транскрипции. Простите за каламбур, но это у Ritual - ритуал такие загрузки делать, чтобы игрока до белого каления доводить. Это им еще с Sin понравилось. А что говорить про общие тормоза, то я в Q3 такого безобразия не видел. Ну да ладно, бес с ним. А что про девку-то? Говорили - будет такое вытворять, что Лара от зависти лопнет. Да... уж. А моушн этот, который фул. Да ей до Ларки, как мне до Белинского. В общем, пройдя ее до конца, ты начинаешь осознавать, что идол-то дутый и ничего там такого, о чем можно вздыхать, нет. И дизайн там только местами, а так он - вполне обычный, почти каждая игра с таким дизайном и монстрами из ночного бреда.

Все-таки, как бы этого нам ни хотелось, так и не появился достойный конкурент освистанного кем не лень TR. Индиана - головоломки были не плохи, а экшн - не ахти. Девка на Драконе - тоже что-то не то. А про всякий Экс-Калибур и другие "достижения" в этой области так и вообще не к ночи будет сказано. Если даже сложить все эти игры и поместить их на одну чашу, то Лара, со своим неповторимым геймплеем, удачным дизайном и авторитетом, все-таки перевесит своих киллеров.

Кстати, а на счет технологий у нее все вполне в порядке. И даже Юлия со своим FAKKом не на много красивее, и то местами, но не теми, о которых можно подумать. А геймплей так и вообще сравнивать бесполезно. Не чета. Подумаешь, можно мечом махать и пистиком стрелять одновременно! Эка невидаль! Ларка по пистолету или тому же узи в каждой руке еще в первой серии держала.

И, наконец, о таланте разработчиков. Про FAKK я уже сказал достаточно, как они поработали с движком Q и "усовершенствовали" его. А вот про Ларочку по-моему еще никто не писал. Вы, вообще, помните, сколько TR4 занимал на винте? 800 к! И все загрузки выполнялись за считанные секунды! А ведь локации там не меньше. И тормозов никаких не было. И освещение в реальном времени, и тени, и отражающие поверхности. Таких программистов еще сыскать надо, чтобы игра работала так хорошо и занимала так мало. Тот, кто имел опыт по написанию собственных программ, поймет меня. Помните, сколько последние игрушки требуют под себя дискового пространства?! То-то же!

Так что не лажайте за зря хорошую игру. Пусть она всем и надоела, но ее еще никто не переплюнул. Вы же не говорите, что Q2 - ничего не представляющая из себя игра, хотя ее киллеров можно даже и назвать.

3. Пожелания.

Журнал ваш хорош и, главное, оперативен. Но хотелось бы попросить вас (кстати, об этом вам уже упоминал один из авторов в ОС), что неплохо бы регулярно делать сводную таблицу хотя бы вновь вышедших игр, наподобие той, что была для Dreamcast или как в том же "Хакере", в которой коротко и конкретно можно будет узнать об играх, желательно с вашей новой системой оценок. Ведь вы не все игры можете осветить в обзорах. Кое-какие ускользают из вашего поля зрения, ничего не значащие для вас, но интересующие фанатов того или иного жанра.

На этом разрешите откланяться, т.к. за больные мозоли мы уже в расчете. Напоследок хотел бы поздравить всех геймеров с "настоящим" приходом Dreamcast в Россию (ну вы поняли, о чем я). Что ж поделать, мы не новые русские и тем более не простые японцы, чтобы платить такие деньги. А вот отечественного производителя поддержим. Не дадим им помереть с голоду или всем уехать в Америку! Да хранит бог Nival Interactive и иже с ними, да воздаст он им почести за труды их тяжкие! Аминь!

С уважением ко всем. Jurassic1999@mail.ru

Вау! Он снова с нами! Я бы с удовольствием прокомментировал размер письма... но это будет, пожалуй, не слишком вежливо. Хотелось бы просто отметить, что большие объемы плохо перевариваются на маленьких страницах, основная мысль теряется, а ответить хочется буквально на все. В любом случае мы все рады, что Jurrassic вновь нашел время, чтобы написать нам. Итак, начнем с самого начала. Признаться, мне очень сложно прокомментировать ситуацию с Вячеславом Назаровым. Во-первых, имеются прямо противоположные мнения. Во-вторых, все то, что тебе не нравится, оппоненты обычно называют авторским стилем. У Назарова он, как минимум, оригинален. Так что придраться можно только к неадекватному наполнению. Что ж, надеюсь, Вячеслав обратит на это внимание. Сравнение Heavy Metal: F.A.K.K. 2 с Tomb Raider, откровенно говоря, меня уже достало. Так уж получилось, что на персонажи прекрасного пола мы обращаем внимание только в играх жанра action. Ну, а какой смысл делать action с девушкой в главной роли, если оставить игру без вида от третьего лица? Логическую цепочку можно продолжать очень долго. В итоге выйдет, что буквально каждая подобная игра, даже если она концептуально другая, будет подвергнута сравнению с Tomb Raider. Это все равно, что выходит Soldier of Fortune, а мы с тоской говорим: "М-да... А Quake был все-таки получше...". Но это только мое мнение... Сводная таблица - идея хорошая, но делать ее регулярной рубрикой мы точно не будем. Журнал не преследует энциклопедических целей - об этом я уже говорил. Что ж, еще раз спасибо за письмо!

ab Vakar!

Сказка About RPG и Russian Games!

Да первый Fallout это просто обалденная штука, не мог оторваться, пока не прошел два раза. Но второй Fallout, конечно же, еще круче, стоит моему персонажу взять Гаусс-Винтовку, и враги (и не только) остаются после битвы со мной без каких-либо конечностей.

Совсем немного мне осталось пройти в Diablo 2 на Найтмаре. А как тормозит с 128 оперативкой!

Нет, игрушки меня и по-моему большинство геймеров берут не за Графику (хотя за нее тоже), а за, так сказать, ГеймПлей, как в Д2. А что это, например, Проклятые Земли - графика отпад, а игрушка для меня не очень. Хотя...

Вот Российские разработчики молодцы, выпустят игры, конечно, крутые, но системные требования на год-два вперед. Ведь знают положение в России, а выпускают для Пентиумов четвертых и 1000Мгц с Джи Форсэм, естественно, а оперативки не напасешься. Только сиди и в Игровых залах играй в Сингл. Точно такие игрушки (я имею ввиду

Системные Требования) только в Онлайне и в MultiPlayer"е.
А Дальнобойщики 2 как в Стране Игр на диске описание: (Дмитрий Эстрин) - Полное описание будущей игры от Буки, после прочтения ясно, что можно ожидать от игры. А Автор же катал, типа, Релиз, появившийся на пиратских прилавках (тестовая или бета). Как в пословице "Я ему про Фому, а он мне про Ерему"! Да я и сам, если честно, не побрезгал сырой версией, у себя тормозит, у другана тормозит, в игровом зале тормозит. Ну если мало Pentium3 550Mhz; 128Mb; 32Mb 3D; - тогда и к полной прикасаться не собираюсь.
А еще вспомнил интервью с Эстриным. Ведущий сказал, что, типа, лучше покупайте Российские игрушки, чем Зарубежные с ихними астрономическими системными требованиями. А Эстрин как заржет на весь канал ХА-ХА-ХА! А он со своим Age Of Empire (так я написал?), вот какие крутые, а про Казаков чего Эстрин не напомнил, видно, приелся жанр.
Sea Dogs, наверное, тоже что-то вон из ряда выходящее, опять минимум 600Мгц. Накрутят всякую дребедень в жанре и сиди разбирайся.
Пусть лучше сидят и переделывают свой Тетрис под 3Д.
А еще лучше локализируют игрушки.
На сегодня критика закончена, просто утром не с той ноги встал и злой Я. И день тупой тоже!
Yours faithfully Helgg
hellg@mail.ru

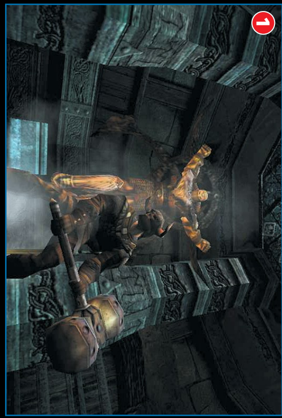
Согласитесь, письмо, мягко говоря, странное. Озлобленное. Я сам человек злой, но опрометчивость не люблю. А Helgg от нее страдает. Что касается "Дальнобойщиков 2", то, откровенно говоря, я шокирован. Купить спертую неизвестно откуда, сырую версию и обвинить во всех смертных грехах разработчиков... Это, знаете ли, странно. Что касается интервью, то тут необходимы некоторые пояснения. Не так давно я принял участие в качестве гостя в Интернет-программе "Времечко", которая была полностью посвящена компьютерным играм. Впоследствии я выложил видео-файл с программой на диск. Прокомментировать утверждения Hellg'a никак не могу, потому как его не понимаю. Про Sea Dogs опять-таки написан полный бред. Системные требования игры настолько щадящи, что до сих пор не верится... Ну, а день тоже, вероятно, тупой выдался...

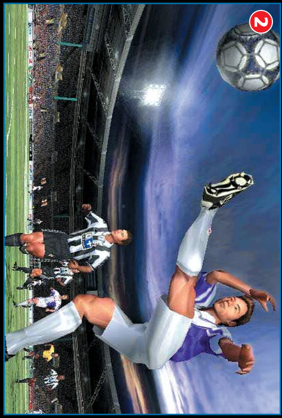
Здравствуй, мой милый дружок!!!
Пишу уже второй раз, страшно жаждуя увидеть свой писем на страныц вашего журнала!!! Не знаю, опубликовали вы мое первое письмо, но зарание не за что!!! Мне подфартило: умудрился выиграть на соревнованиях по Анрылу G-Force, правда, всего лишь MX, но тоже ничего. Недавно колбасился в "Рыцарей Поднебесья", понравилося мне эта поддержка T&L, ну просто забойно. Пишу вам с просьбой передать GOBLIN'у мои благодарности за его замечательные советы!!! Кстати, вы до недавнего времени не очень отчетливо давали баллы играм, я вас в том письме даже ругал, но вы исправилися, это уже прогресс! :-)
Мне очень не понравился "Evil Islands", уж очень у него высокие требования по поводу мощностей процессора, у меня на моем 400 Celerine он откровенно подтарамаживал, несмотря на довольно мощный аксель, может идея не плохая, но движок не доработан!!! Мне подобные роллевухи вообще-то не нравятся, больше люблю игры типа Вора, напряг постоянен и помедитировать можно, особенно если есть Sound Blaster Live & Sound Work System 4.1, хе, но не стоит понтоваться, хотя с какой стати, по современным меркам машина отстой!!!
Что по поводу третьего "ФОЛа оута", но скорее ничего.
Ну все, исчерпался я, хватит вас всякой чепухней пудрить!
С "приветом" ZZpot aka... эх, уже забыл кто, ух, проклятое пиво...

Гоблину благодарности обязательно передадим. А вот что касается "Проклятых Земель", согласись, что никто не виноват в твоих жанровых предпочтениях. Было бы странно, если бы, скажем, я на дух не переносил 3D-action, и мне бы вдруг понравился бы, например, Unreal Tournament.

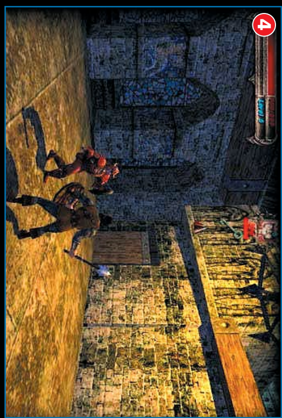


Здравствуй, уважаемая редакция СИ. Это мое первое письмо к вам, хотя я читаю ваш журнал более двух лет (покупал и продолжаю покупать каждый номер, начиная с № 3 (22) Март 1998).
Теперь о самом журнале. Действительно, я считаю, что это лучший журнал про игры (именно про игры) в нашей стране. Конечно, кроме плюсов есть и минусы, но то, что СИ является в данной области лидером, - это несомненно! Я не стану перечислять все достоинства и недостатки, т.к. это бесполезно. Ведь то, что для меня, скажем, является недостатком, другие считают достоинством. Это личное дело каждого, как, например, рассуждения об авторах статей и













ДЕМО-ВЕРСИИ:

Rune
Tomb Raider в мире викингов... Насыщенная атмосфера скандинавских легенд... Холодные моря, темные пещеры и мифические создания... Демо-версию Rune нужно видеть! *1*

FIFA 2001
Традиционное продолжение традиционной спортивной серии от Electronic Arts Sports. Компании, которая традиции уважает. Графически FIFA 2001, как минимум, незаурядна. А демо-версия динамична и захватывает с первой секунды. *2*

Venom
Демо-версия 3D-actiona от GSC Gameworld, компании известной в основном по проекту "Казаки". Присутствуют элементы тактики, наличествует также отличная графика и продвинутый AI. *3*

Blade of Darkness
Игра эта разрабатывалась очень долго. Чересчур долго. И вот, наконец, у нас есть возможность оценить все то, что было сделано за долгие годы. *4*

Original War
Название полностью соответствует истине. Оригинального даже в демо-версии много. Настолько много, что Original War порой кажется игрой другого жанра. *5*

Hoyle Casino 5
Веселая и красивая безделушка, демо-версия которой позволит провести за монитором немало приятных минут. *6*

ПАТЧИ:
Blade of Darkness Demo Patch
Rune v1.01 patch
Command & Conquer: Red Alert 2 v1.01
Dark Reign 2 v1.3 Patch
Panzer General III: Scorched Earth v1.1

ВИДЕО:
Emperror: Battle for Dune
Bouncer
SnenMue (полный англоязычный трейлер)
Metropolis Street Racer
Neverwinter Nights
Что можно сделать с PS2 (наглядное пособие)
Seven

их стилях письма. Лично мне очень нравится подобный подход авторов к изложению информации (особое спасибо Сергею Долинскому от Serg302). Ведь каждому человеку (который хоть немного знаком с психологией или просто "не забыл встать в очередь при раздаче" такой вещи, как здравый смысл) ясно, что любая статья, про что угодно, написанная одним человеком, не может быть на 100% объективной !! А то, мол, автор плохо отозвался об игре, которая мне очень понравилась, и теперь он "плохой". Автор высказывает свое мнение о продукте (причем основываясь не на слухах или рассказах других, а на собственном опыте), а делать выводы должен каждый сам. В конце концов, если ты не доверяешь мнению авторов, так бери и покупай все игры подряд, и сам смотри, что тебе понравиться. Ан нет же! Большинство сначала пролистают журнал, прочитают статьи, посмотрят скриншоты, а уж потом решают, стоит ли тратить деньги. Мне, например, не нравятся спортивные симуляторы, симуляторы различных менеджеров и даже сам SIM. Я их не покупаю и не буду покупать, независимо от того, что про них напишут. Человек тогда является личностью, когда он имеет свой взгляд на окружающий его мир (который может и совпадать с другими).

Так. Стоп. Что-то я размахался. Пора закругляться. Хочу сказать вам (редакции) спасибо за проделываемую вами работу. Так держать!!!! Желаю вам всяческого успеха, ведь если лучше вам, то и нам лучше!!!

P.S. Извините за ошибки, которые наверняка имеют место быть. На третьем курсе технического института русский забывается напрочь. :-)

Сергей aka serg302 (serg302@newmail.ru).

Было бы сложно не согласиться с Сергеем. Действительно, 100% объективности на страницах журнала не бывает. Однако автор не просто высказывает свое мнение о продукте. Автор - это не просто случайный человек, это специалист, разбирающийся в том, о чем он пишет. Именно поэтому его мнение достойно того, чтобы с ним ознакомить наших читателей. Это не значит, что читатели должны соглашаться с авторами. Не значит это и то, что авторы не могут ошибаться. Могут, конечно. Но чем реже они это делают, тем лучше.

Собрание мыслей, имевших неосторожность появиться в последнее время.

Страна Игр имеет неприятную особенность - немного глючить. Например, классический "синдром 58 страницы" (а еще однажды моему другу попался номер с двумя дисками). Но вот недавно я наткнулся на прелюбопытнейшую опечатку: в статье "Осень титанов" моей любимой Nintendo приписывался 1889 год основания. Представляю себе... Куприн публикует свой первый рассказ - "Первый дебютЪ", посвященный GameBoy'ю. Хм... Прикольно.

Новая система оценок. Меня она просто поразила. Замечательная идея, тем не менее, встретила сопротивление в лице чрезмерной дипломатичности большинства авторов. Где, спрашивается, противопоставление, конфликт, в конце концов? Зрелищ, господа, больше зрелищ!

Дизайн. Без преувеличения будет сказано, что оформление СИ - лучшее среди периодики в России! Оно при этом умудряется стараниями Михаила Огородникова и Леонида Андруцкого еще и изменяться, причем исключительно в лучшую сторону. Другой вопрос, что изменения эти носят побочный уменьшительно-минималистический характер. Расшифровываю: в последнее время регулярно, номера через три-четыре, растет плотность размещения текстовой информации. Да просто возьмите и сравните августовские номера 2000 и 1998 годов. Что же будет еще через пару декад?

Ваш демо-диск - такая вещь, чей внешний вид уже зловещ (в хорошем смысле слова).

Просьба - не могли бы вы вместе с CD присовокуплять к журналу несколько слайдов?

Михаил Хорпяков.

Михаил, вынужден тебя разочаровать. Дело в том, что компания Nintendo была основана в... 1889 году. Это не шутка и не ошибка. И, представьте себе, тогда она также занималась разработкой и продажей игр. Были они, конечно, немножко другие, но факт остается фактом. Согласен, прикольно. Сам был в свое время удивлен.

Будут и зрелища. Если Романов и в следующем номере поведет себя также бескомпромиссно в плане выставления оценок, то зрелища я гарантирую. Red Alert 2 ему не понравился... Дело даже не в оценке, дело в резюме... Ладно.

Плотность размещения текстовой информации - тема довольно интересная, возможно, этот вопрос в ближайшее время будет принят во внимание. Спасибо за ласково-остроумные слова в адрес диска. Между прочим, я так и не понял, в чем состоит просьба. Какие слайды интересуют наших читателей?



Проклятые Земли™
Что не убивает меня,
то делает меня сильнее.
Ф. Ницше
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
экономичное,
подарочное и
коллекционное
издания
2 CD
ИГРОТЕКА
www.evil-islands.com
www.nival.com



Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?

ФИРМА "1С"

Акелла™

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, влад. 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
Осенний б-р, 7, корп. 2
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, B23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, B13
ул.Земляной Вал, 2/50
м.Марьино, Торговый комплекс, пав.19
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
ул. Новослободская, 16
Воронцово поле, 3, стр 2-4
Ломоносовский пр-т, 23
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, B27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домододево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьая, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Юбилейный
ул. Тихоправова,1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1